SCEGLI LA TUA AVVENTURA 5

L'EROE DI QUESTA STORIA SEI TU!
SCEGLI FRA 37 POSSIBILI FINALI

IN PALLONE SUL SAHARA

di D. TERMAN illustrazioni di PAUL GRANGER

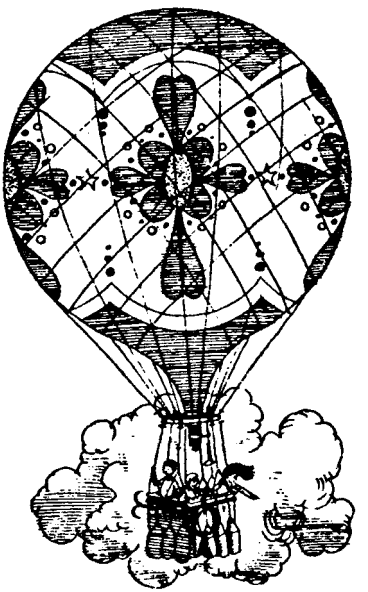
Spediz. in abb. postale - T.E.R. - Aut. DIRPOSTEL VR n. 31770/2 dell'8/4/1958

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

D. TERMAN

IN PALLONE SUL SAHARA

illustrazioni di PAUL GRANGER



ARNOLDO MONDADORI EDITORE

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

La serie originale è pubblicata dalla Bantam Books, Inc. con il titolo *Choose Your Own Adventure*

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE®:
Registered Trade Mark of Bantam Books, Inc.

Ideazione di Edward Packard
Illustrato da Paul Granger

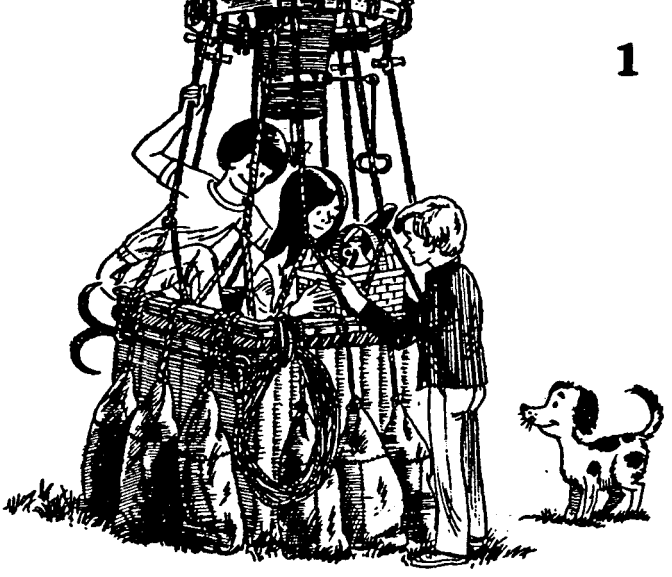
© 1979 Edward Packard
© 1979 Bantam Books, Inc., per le illustrazioni
© 1987 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano, per l'edizione italiana
Pubblicato per accordo con Bantam Books, Inc., New York
Titolo dell'opera originale *By Balloon to the Sahara*
Traduzione di Alessandra Padoan
Adattamento di Gianni Padoan
Prima edizione febbraio 1987
Stampato presso la Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.
Stabilimento N.S.M. di Cles (Trento)
ISBN 88-04-30205-4

ATTENZIONE!!!!

Questo non è un libro da leggere tutto d'un fiato, dal principio alla fine. Queste pagine contengono le molte avventure diverse che potresti vivere tu stesso facendo un viaggio in mongolfiera. Di quando in quando ti sarà chiesto di prendere una decisione. Saranno le tue scelte a portarti al trionfo oppure al disastro!

Ogni avventura è il risultato delle tue scelte. Sei tu l'unico responsabile di quanto accade, appunto perché sarai tu a scegliere, di volta in volta. Dopo aver fatto le tue scelte, segui le istruzioni che ti vengono indicate e... stiamo a vedere che cosa succederà!

Ricorda che non puoi tornare indietro, quindi pensaci bene, prima di fare una mossa. Ogni errore potrebbe essere l'ultimo... ma non è detto che invece non possa darti fama e fortuna!

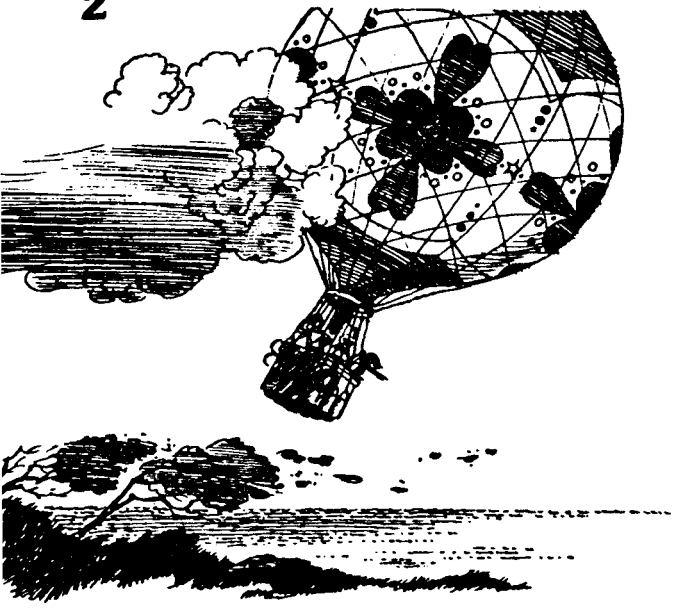


Stai visitando la Francia con Sarah e Peter, i tuoi migliori amici. Quasi per scherzo, lanci l'idea di prendere a nolo un pallone aerostatico Gli altri accettano con entusiasmo. Peter pensa al cestone da picnic e Sarah al latte; tu porti Harry, il tuo cane. Appena è tutto pronto il pallone si solleva da terra: l'avventura è incominciata. A est vedete le Alpi incappucciate di neve, a sud le acque azzurre del Mediterraneo. Ma a un tratto ti accorgi che stanno arrivando dei grossi nuvoloni neri.

Se decidi di atterrare prima che si scateni il temporale, prosegui a pagina 2.

Se invece vai avanti, pensando che il temporale sia una cosa passeggera, salta a pagina 3.

2



I minacciosi nuvoloni si fanno sempre più vicini e anzi il vento si trasforma in una furiosa tempesta. La costa è vicina: dovete assolutamente atterrare prima di essere spinti in mare aperto. Tiri la corda per liberare un po' di gas, ma non succede nulla: la valvola è bloccata. Sarah propone di tirare la corda tutti insieme; Peter vorrebbe fare con il coltello un piccolo foro nell'involucro; ma la decisione spetta a te.

Se sei d'accordo con Sarah, vai a pagina 4.

Se fai come dice Peter, salta a pagina 5.

I fulmini illuminano il cielo e tutt'e quattro dovete assistere allo spettacolo spaventoso delle furie scatenate della natura. Quando la tempesta finisce è notte fonda: da dietro le nuvole spunta la luna e, in lontananza, potete scorgere le acque argentee del Mediterraneo. L'alba tinge l'orizzonte di rossi e di ori; a sud vedete confusamente la striscia gialla della costa africana e, più oltre, il deserto del Sahara!

Dovete cercare di scendere vicino alla costa, dove potrete essere soccorsi dai pescatori, oppure continuare verso sud, in direzione del deserto? Bianche città, minareti, fresche oasi di palme di datteri, gli arabi con le loro lunghe vesti bianche... La prospettiva è affascinante. Non ti resta che mettere ai voti la decisione.

Se siete d'accordo di atterrare vicino a riva, fai uscire gas e scendi a pagina 6.

Se l'attrazione del Sahara è più forte, spalmati di abbronzante e lasciati trasportare verso sud, fino a pagina 8.

4

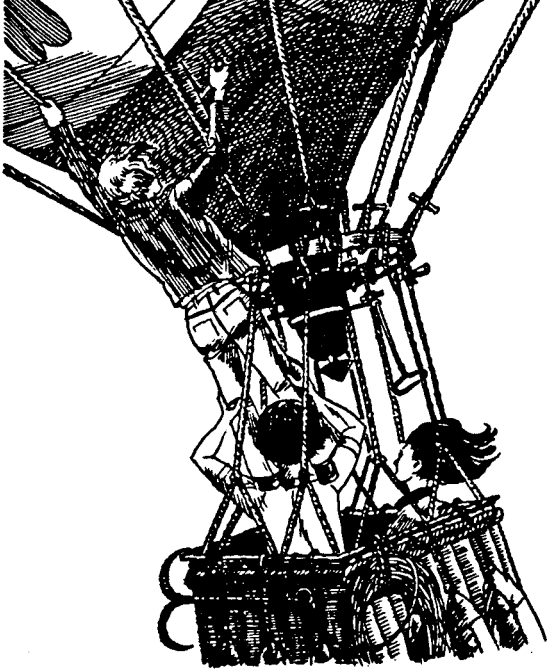
Tirate tutti insieme e persino Harry afferra l'estremità della corda con i denti. Senti un leggero sibilo di gas, ma improvvisamente la corda si spezza. Comincia a piovere e i lampi illuminano il cielo di bagliori sinistri. Cerchi di tagliare il tessuto del pallone, ma le tue mani sono intirizzite e il coltello ti sfugge.

Adesso la mongolfiera vola più in basso, proprio sopra un paesino, e si sta avvicinando rapidamente al campanile di una chiesa. Lo schivate per un pelo, mettendo in fuga i piccioni appollaiati sulla grondaia. Oltre il paese scorgete una spiaggia, delle barche di pescatori in secca e, più in là, il mare.

Dovete fare qualcosa! Sarah ti propone di gettare l'ancora: dato che la sua corda è molto lunga, forse riuscirete ad agganciarla da qualche parte. Il rischio è che la brusca frenata faccia rovesciare la navicella del pallone.

**Se decidi di lanciare l'ancora,
continua a pagina 10.**

**Se preferisci non fare nulla e aspettare
che vengano a soccorrerti i pescatori,
gira a pagina 9.**



Mentre il pallone balla nella tempesta, prendi il coltello di Peter e, allungandoti più che puoi, incidi l'involucro del pallone. Il gas ne esce a sbuffi. I guaiti terrorizzati di Harry ti fanno abbassare gli occhi. Vedi un'ondata che sta per investire il cesto di vimini della mongolfiera. La navicella ammara in una nuvola di schiuma e ne vieni sbalzato fuori. I flutti ti ingoiano e, quando torni a galla, il pallone non è più in vista, nascosto fra le montagne d'acqua che ti si innalzano intorno. Nuoti in quella che speri sia la direzione giusta.

Tira una lunga boccata d'aria e vai a pagina 14.

6

Girando lo sguardo lungo la spiaggia ti rendi conto che siete finiti in una zona molto remota e a voi completamente sconosciuta della costa nordafricana. Da qualunque parte giri gli occhi, non scorgi altro che sabbia e collinette brulle; ma è ugualmente bello sapere di avere di nuovo la terra ferma sotto i piedi.

Cominciate senza indugi a esplorare i din-

torni. Harry scopre un cespuglio che lo interessa molto; però è Peter a scoprire l'entrata di una grotta che domina la spiaggia.

Proprio mentre cominciate ad arrampicarvi verso la grotta alcuni uomini a cavallo vestiti di bianco galoppano giù dalla cima di una duna e vengono verso di voi urlando e agitando minacciosamente le scimitarre ricurve.

Se decidi di lasciarvi catturare, alza le mani, sorridi amichevolmente e spera che ti vada il meglio possibile
a pagina 12.

Ma se pensi che i cavalieri siano pericolosi, corri
a pagina 18
e nasconditi nella grotta scoperta da Peter. Stai attento alla testa: l'entrata della misteriosa caverna è molto bassa.

8

Sotto di te scorre la distesa sconfinata del Sahara. Dopo il freddo della notte è bello sentire sulla pelle il sole caldo! Tu e i tuoi amici osservate dall'alto carovane di centinaia di cammelli, oasi lussureggianti e villaggi circondati da mura di fango. Improvvisamente Sarah lancia un grido di sorpresa e indica, verso sud, un globo argenteo. Vi avvicinate e scoprite che è la cupola metallica di un disco volante, in cui si aprono centinaia di oblò.

Dovreste abbassarvi e atterrare? Se in quell'astronave ci sono degli extraterrestri, voi sareste i primi a incontrarli! Ma Peter dice che i misteriosi alieni potrebbero anche essere pericolosi e che sarebbe più prudente proseguire.

Se decidi di atterrare, tira la corda e scendi a pagina 16.

Se invece pensi che Peter abbia ragione, spera che gli alieni non vi abbiano visti e vola a pagina 15.

La tempesta ha oscurato il cielo e il pallone sta scendendo lentamente sul mare sconvolto dalle onde. Hai appena il tempo di dare un'ultima occhiata alla costa, che non deve essere lontana più di un chilometro, poi ammarate bruscamente.

Tu e i tuoi amici cadete l'uno sull'altro. Il cestone di vimini della navicella ha imbarcato parecchia acqua, ma galleggia ancora. Peter e Sarah si abbracciano forte, tremanti di freddo e di paura. Dovresti raggiungere la riva a nuoto per organizzare la spedizione di soccorso, o è meglio che resti con i tuoi amici? Loro ti osservano, in attesa di sapere che cosa deciderai di fare.

Sei un buon nuotatore e non ti sarebbe difficile raggiungere la riva. Se è questo che decidi,
prosegui a pagina 14.

Se invece aspetti i soccorsi con i tuoi amici,
passa a pagina 20.

10

Tu e Peter lanciate l'ancora fuori della navicella e la fune si snoda rapidamente nel vuoto. Molto più giù l'ancora rimbalza sul selciato di una strada, attraversa un prato fiorito e raggiunge una spiaggia, senza trovare nulla a cui agganciarsi; e il pallone prosegue al di sopra del mare. Dove finirete?

Proprio quando state per perdere ogni speranza, l'ancora, che ora striscia sott'acqua, si aggancia a una piccola barca a vela. Il pallone si arresta bruscamente e per qualche istante strattona la fune come un cane al guinzaglio.

Quasi subito ti accorgi che la barca ha rotto gli ormeggi: ve la state trascinando dietro! Almeno avrete dove rifugiarvi, quando il pallone scenderà sul mare tempestoso. Ma dovete calarvi subito lungo la fune, fino al ponte della barca, o è meglio aspettare il mattino?

**Se decidi di calarvi subito,
continua a pagina 19.**

**Se invece aspetti che si faccia giorno
e che la tempesta si plachi,
fermati a pagina 17.**

12

I cavalieri - una dozzina - si fermano davanti a voi con una strattonata di redini. Hanno tutti l'aspetto fiero, occhi scuri e denti bianchissimi, smaglianti. Vi ordinano di montare a cavallo con loro; ubbidite e venite trasportati nel cuore del deserto. Harry corre animosamente accanto a te.

Per ore non udite altro rumore che lo scalpitio degli zoccoli, che riecheggia cupamente sulle rocce nude e sulla sabbia. Poi vi inoltrate in una stretta gola sorvegliata dall'alto da uomini del deserto armati di fucili: state entrando nella loro roccaforte.

Presto davanti a voi si apre una vallata, con campi di grano riarsi dal sole e grandi pozze d' acqua. Alla fine entrate in una cittadina tutta bianca, circondata da mura di fango. La vostra scorta si ferma davanti a una grande casa. Entrate e vi trovate in un palazzo con un grande cortile al centro. Ovunque crescono piante lussureggianti e intorno a voi svolazza una moltitudine di uccelli variopinti. Alcuni ossequiosi servitori vi portano da mangiare e da bere, però ogni uscita è sorvegliata da un guardiano.

Dopo qualche tempo fa il suo ingresso solenne un uomo vestito di rosso, con un pugnale dall'impugnatura d'argento su un fianco e una scimitarra sull'altro.

– Salute a voi, onorevoli ospiti – dice, con voce profonda. – Il volere di Allah vi ha condotti nel mio regno: forse il destino vuole anche che voi abbiate la chiave della mia vittoria contro gli uomini malvagi che hanno invaso il mio regno. Volete aiutarmi nella mia giusta lotta o devo farvi riportare sulle rive del Medi-

terraneo? A voi la scelta. In ogni caso, non avete nulla da temere: se non accetterete non vi sarà fatto alcun male.

Se decidi di unirvi alla banda,
continua a pagina 47.

Se invece ritieni che sarebbe troppo rischioso dirgli che preferite essere riportati sulla costa nordafricana, gira a pagina 49.

14

All'inizio le tue bracciate sono sicure e vigorose, ma non hai mai nuotato in un mare così grosso. Dalla cresta di un'onda riesci a scorgere la riva, ma subito dopo un'onda più alta delle altre ti si rovescia addosso. Il naso e la bocca ti si riempiono d'acqua salata e vieni preso dal panico. Non ce la farai mai; non puoi lottare contro il mare e il vento!

Ti viene in mente che potresti fare "il morto", lasciandoti galleggiare sulla schiena con i polmoni pieni d'aria e le braccia e le gambe aperte. In questo modo ti è molto più facile restare a galla. Per alcuni minuti che ti sembrano interminabili il cielo rotea sopra di te mentre vieni sospinto da un'onda all'altra.

Poi senti abbaiare Harry, il tuo cane. Alzi la testa e vedi il pallone, appena poche onde più in là. Con qualche bracciata lo raggiungi e tuoi amici ti issano a bordo. Harry, che ti ha salvato, ti si accovaccia accanto leccandoti il viso. Restate vicini ad aspettare l'alba.

Dopo una notte fredda e insonne, passa a pagina 20.

Il pallone oltrepassa silenziosamente l'astronave e voi già pensate di essere in salvo, quando gli alieni, notando l'ombra che passa sul loro disco volante, guardano in alto e vi scorgono. Prima che tu possa fare qualcosa un raggio di luce bianca colpisce il pallone, che subito comincia a scendere a velocità vertiginosa. Atterrate bruscamente e vi trovate circondati da alieni in tute spaziali blu. Sono più piccoli di voi, ma molto più forti. Vi afferrano rudemente e vi trascinano via senza che possiate ribellarvi in alcun modo.

– *Gleb fogo, gleb fogo!* – gridano alcuni di di loro.

Vi gettano dentro una capanna metallica e vi sbattono la porta alle spalle.

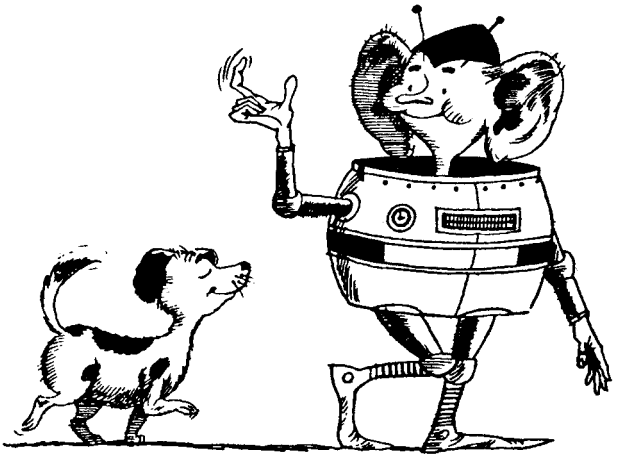
Il pavimento è di nuda terra. Harry prende a raspare febbrilmente e tu capisci che sta cercando di scavare un tunnel per scappare fuori. L'idea non ti sembra malvagia, ma forse è meglio aspettare di sapere che cosa vogliono da voi gli extraterrestri. In fondo, potrebbero essere venuti con intenzioni pacifiche.

Se decidi di aiutare Harry a scavare il tunnel, aiutalo e striscia fino a pagina 34.

Se invece preferisci vedere che cosa succederà quando gli alieni verranno ad interrogarvi, armati di pazienza e vai a pagina 35.

16

Il pallone scende sempre più, infine il cestone tocca il suolo e gli extraterrestri vi si fanno intorno. Sembrano molto eccitati e sbattono gli orecchi grandi come le loro facce, ma sorridono amichevolmente. Tutti indicano Harry: pensano che sia il vostro capo, a causa dei suoi grandi orecchi. Un alieno fa segno a Harry di seguirlo e voi tre andate dietro al cane.



L'alieno si ferma davanti a una cupola argentea e, dopo essersi inchinato al tuo cane, che scodinzola tranquillamente, vi fa cenno di entrare. In un attimo la cupola si riempie di fumo e voi cadete tutti a terra addormentati.

Dormi un poco e ti svegli fresco e riposato per andare a incontrare il capo degli alieni a pagina 30.

La notte sembra non finire mai, ma finalmente la tempesta si allontana e i nuvoloni si aprono, rivelando un falcetto di luna su un cielo stellato. Più sotto e più indietro di voi, la barca che avete agganciato a rimorchio si lascia indietro una scia argentea. Verso l'alba tu e i tuoi amici vi addormentate, ma all'improvviso venite svegliati da grida furiose. Sporgendovi oltre il bordo della navicella vedete sul ponte della barca un uomo dalla grande barba nera che agita minacciosamente il pugno verso di voi. L' uomo afferra la corda della vostra ancora e la la fissa a un argano, poi gira lentamente il mulinello, come se avesse catturato un pesce gigantesco con una canna da pesca. Harry ringhia in sordina, come se avvertisse un pericolo.

Dovete lasciare che l'uomo vi catturi? In fondo è stata colpa vostra se la sua barca ha rotto gli ormeggi. Forse accetterà le vostre scuse e vi offrirà da bere e da mangiare.
Se è questa la tua decisione, passa a pagina 37.

Sarah ti fa notare che l'uomo è fuori di sé e sembra pericoloso. Ti scongiura di tagliare la corda dell'ancora e scappare, tentando di raggiungere la costa ancora vicina.
Se accetti, ritorna a pagina 3.

18

Mentre vi sedete nella grotta, ansimanti per la corsa, udite i cavalieri allontanarsi al galoppo.

– Non ci hanno visti! – esclama Peter.

Ti affacci e vedi che vanno avanti per un poco, ma presto si fermano e si guardano intorno. Sembra che vi abbiano persi di vista.

– Ci stanno cercando – dice Sarah. – Che cosa facciamo?

Puoi vedere scintillare al sole le loro scimitarre. Il cavaliere che, a giudicare dal mantello color porpora, sembra il loro capo, gira il cavallo con un'impennata e punta dritto verso la grotta. Gli altri smontano da cavallo e cominciano ad arrampicarsi su per la collina.

– Guardate! – Peter richiama la vostra attenzione. – Qui ci sono tre porte.

Lo raggiungi di corsa e vedi, infatti, tre vecchie porte, ognuna dipinta in un colore diverso. Potrebbero nascondere entrate di gallerie, magari depositi segreti di contrabbandieri. Comunque è meglio che ne apriate una e vi affrettiate a nascondervi.

Se scegli la porta azzurra, entra in fretta e vai a pagina 22.

Peter indica la porta rossa. Se sei d'accordo, entra, chiudila alle vostre spalle e passa a pagina 26.

Harry e Sarah scelgono la porta bianca. Se accetti di seguirli, gira a pagina 25.

Peter e Sarah si calano per primi lungo la corda. Harry ti sale in spalla e in un attimo raggiungete gli altri sul ponte della piccola barca a vela. Peter scende sottocoperta e torna poco dopo dicendo che a bordo non c'è nessuno, però nella stiva ha trovato viveri e acqua in abbondanza.

Ordini subito di tagliare la corda che trattiene il pallone: sta tirandosi dietro la barca tanto velocemente che l'acqua spruzza fin sul ponte. Sarah ti suggerisce di invertire la rotta, alzare le vele e andare controvento verso la costa francese. Peter è più propenso ad andare avanti. A sud, dice, c'è la costa africana, dove vi aspettano deserti, sceicchi, carovane e avventure di ogni genere.

I tuoi amici ti guardano aspettando che tu prenda una decisione. Sorridi e tiri fuori da una tasca dei pantaloni una moneta.

– Lasciamo decidere alla sorte – dici, lanciando in aria la moneta. – Se verrà "testa" andremo verso la Francia, se verrà "croce" andremo verso sud.

Lancia la moneta anche tu:
se viene "testa", continua a pagina 76.

Se viene "croce", riprendi a pagina 77.

20

Il cielo comincia a tingersi di rosa. Stanchi ed avviliti, scrutate il mare nella speranza di avvistare un peschereccio. Dopo qualche tempo, Sarah lancia un grido di sorpresa e indica verso sud. Guardate anche tu e Peter e vedete la sagoma minacciosa di un sottomarino che naviga in superficie. Sul ponte si muovono degli uomini e sulla torretta sventola una bandiera nera. E se fossero pericolosi pirati? Dovete abbassare la testa per non farvi vedere, sperando di incontrare più avanti dei pescatori, o potete richiamare la loro attenzione gridando aiuto??

Se chiami aiuto, continua alla pagina seguente.

Se invece decidi di nascondervi e aspettare i pescatori, prosegui a pagina 24.

Gridate tutti insieme più forte che potete, e tu ti togli la camicia e la sventoli in aria. Sulle prime nessuno vi nota, ma poi scorgete un uomo che indica verso di voi. Quasi subito il sottomarino cambia rotta e vi si avvicina.

Qualche minuto dopo siete sul ponte del sottomarino, inzuppati e infreddoliti. Dalla torretta vi viene incontro un uomo molto abbronzato, con un maglione bianco e un giubbotto scuro. Il suo volto segnato dalle intemperie esprime una grande intelligenza.

– Avete avuto una bella fortuna! – esclama. – Però non possiamo mostrarci in superficie. Ci immergeremo fra dieci minuti: se giurate di mantenere il segreto vi lascerò restare a bordo, altrimenti non potrò fare altro che darvi un canotto di gomma con acqua e viveri. Ad ovest c'è un'isola e non dovreste avere problemi a raggiungerla. Cosa decidete?

Se giuri che manterrete il segreto e restate tutti a bordo del sottomarino, immergiti a pagina 32.

Se preferisci tentare di raggiungere l'isola, convinto che quegli uomini sono dei pirati, naviga fino a pagina 29.

22

Tu e i tuoi amici spingete più forte che potete e finalmente la porta azzurra si apre, cigolando e scricchiolando. Davanti a voi c'è una scala molto ripida. Non c'è luce, tuttavia i muri e la scala sono leggermente illuminati. Scendete in punta di piedi. In fondo alla scala c'è un moletto di approdo, che si spinge dentro un fiume sotterraneo. Legata all'ormeggio c'è una barca a remi, di cui potreste servirvi per esplorare il fiume. Poi Peter scopre un sentiero che risale la riva. Chissà dove porta?

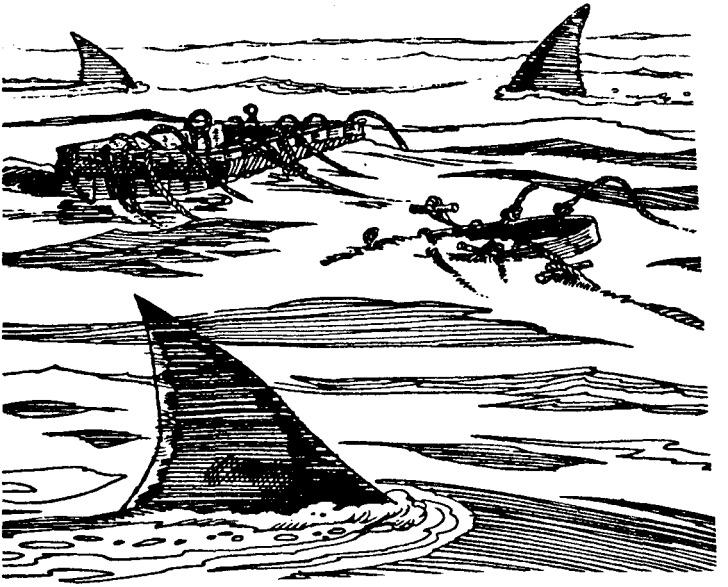
Discendere il fiume in barca vi sembra più agevole che camminare. Se è questo che decidi, sali in barca con i tuoi amici e lasciati trasportare a pagina 33.

Però risalire il fiume appare più eccitante. Se decidi di seguire il sentiero, allacciati bene le scarpe e incamminati verso pagina 84.

Il sottomarino si allontana. Scrutate il mare ansiosamente, ma non vedete che acqua. A sera avvistate una nave. Gridate aiuto, ma la nave continua per la sua rotta. Cala una nebbia fitta. Vi stringete l'un l'altro, augurandovi di sopravvivere alla notte gelida che vi aspetta.

I giorni successivi udite le sirene da nebbia dei piccoli pescherecci che vi cercano, ma nessuno vi trova. L'indomani l'acqua e i viveri finiscono. Il quinto giorno si preannuncia caldo e limpido. Aspettate speranzosi i soccorsi, ma invano. Vedendo gli squali che girano intorno alla navicella del pallone ormai piena d'acqua, vi rendete conto che il vostro viaggio è finito.

Fine



Entrate nella porta bianca e la chiudi dietro di voi. Nel buio fitto, senti una strana musica in lontananza. Alla fine i tuoi occhi si abituano all'oscurità e guardi stupefatto i puntini luminosi e i pianeti con anelli colorati che fluttuano nel vuoto nero come inchiostro.

Vi incamminate lungo un sentiero e davanti ai vostri occhi si susseguono strane visioni che svaniscono prima ancora di essersi completamente formate: fiumi neri che scorrono fra le rocce, gioielli e scrigni d'oro, verdi montagne incappucciate di neve, mari azzurri o tempestosi... Qualcosa ti dice che quel luogo incredibile è un passaggio attraverso il tempo e lo spazio.

Peter e Sarah ti chiedono che cosa dovete fare. Una cometa sfreccia attraverso il cielo rovesciandovi addosso una pioggia di polvere meteoritica. Dovete andarvene subito da quello strano posto! I tuoi occhi e la tua mente si sforzano freneticamente di mettere a fuoco una di quelle visioni.

Adesso lasciati trasportare attraverso il tempo e lo spazio fino alla notte burrascosa sul mare che ti aspetta a pagina 17, oppure discendi su una barca a remi il fiume sotterraneo che trovi a pagina 33.

26

La porta bianca si apre facilmente su un corridoio ben illuminato e con aria condizionata, che sembra la sede di una grande azienda. Arrivate a un ampio locale in cui uomini e donne in camice bianco armeggiano con provette e alambicchi e prendono appunti su grandi fogli.

– Santo cielo, che cosa fate qui? – esclama uno scienziato dalle lenti spesse come fondi di bottiglia. – Questo è un laboratorio segreto del governo!

Gli spieghi che siete arrivati là per caso.

– Di che cosa vi occupate? – gli chiedi poi.

– Non lo so – ammette l'uomo, che è il professor Whachit. – Lavoriamo qui da tanto tempo che non ricordiamo più che cosa stavamo facendo. Però abbiamo inventato qualcosa... – indica una boccetta di liquido maleodorante. – Anzi, potremmo provarne gli effetti su di voi. Vedete, essendo questo un laboratorio segreto, non potremmo farvi uscire vivi; però se ci aiuterete nei nostri esperimenti, chissà...

Tu e i tuoi amici vi guardate in faccia. Non vi sorride affatto l'idea di fare da cavia. Non c'è un modo per scappare da là?

Se accetti di bere quell'intruglio, tappati il naso e mandane giù una sorsata, poi rilassati finché farà effetto a pagina 63.

Se invece pensi che sia possibile scappare, da' uno spintone al professore e corri verso l'uscita di pagina 38.

Peter ti grida di fare come lui. Prende un ramo e tu prendi l'altro; usandoli come pagaie scivolate lungo il dorso delle onde. Arrivate quasi alla scogliera e Peter si guarda alle spalle.

– Adesso! – grida. – Presto!

Tu però immergi il ramo nella posizione sbagliata e il canotto prende a girare in tondo. Sarah lancia un urlo e in un lampo è sovrastato da un'onda colossale, che vi si rovescia sopra trascinandoti in mare. Spreofondi tra i flutti e l'acqua ti riempie i polmoni. Il tuo ultimo pensiero è per i tuoi amici: speri che ti perdonino il tuo errore.

Fine

28

Giri il canotto in modo da prendere le onde di prua e scopri che effettivamente così riesci a controllare molto meglio la piccola scialuppa di gomma. La scogliera è sempre più vicina e le onde vi si infrangono contro con un frastuono assordante.

– Gira il canotto – grida Sarah – e rema verso riva, prima che la prossima ondata si abbatta sugli scogli!

Il canotto scivola sull'acqua verde e spumosa, a pochi centimetri dalle punte frastagliate e taglienti dei coralli. Ti guardi alle spalle e vedi venire avanti un'onda mostruosa: un attimo dopo la sua cresta spumeggiante si curva sopra di voi, oscurando il sole. Ti curvi sui remi vogando come se fossi inseguito da un demonio. L'onda si infrange sugli scogli, rovesciandovi addosso un muro d'acqua e di schiuma, ma ormai siete in salvo nella laguna, dove la furia delle onde viene smorzata dalla barriera corallina. Finalmente potete tirare un sospiro di sollievo, quasi increduli di essere ancora vivi. Ti fermi a riposare un momento, poi riprendi a remare stancamente. Le palme che ondeggiano dolcemente sulla spiaggia sembrano lontane ancora chilometri.

Asciugati il sudore dalla faccia e continua a remare fino alla pagina seguente.

Sembra che dovrai remare ancora per un pezzo. Di tanto in tanto l'isola viene nascosta dalle onde; però Peter ricorda che si trova appena a sinistra del sole calante e ti dirige, per non farti perdere la rotta. Presto vedete di fronte a voi le palme e la piccola collina. In un attimo il canotto approda sulla spiaggia.

Nelle vicinanze dovrebbe esserci un villaggio di pescatori, tuttavia decidete di rifugiarvi in una delle grotte che si aprono sulla scogliera finché non vi sarete un poco riscaldati. Siete contenti di essere finalmente al riparo dal vento e dall'aria pungente dell'alba.

A poco a poco i vostri occhi si abituano alla penombra della caverna. Davanti a voi scorgete tre vecchie porte scrostate, dai cardini arrugginiti. Una è azzurra, una rossa e una bianca. Forse là dietro ci sono viveri e abiti asciutti, o magari dei tesori. Senza pensarci troppo, decidete di aprirne una e vedere dove conduce.

Se scegli la porta azzurra, vai a pagina 22.

Se apri la porta rossa, prosegui a pagina 26.

Se apri quella bianca, continua a pagina 25.

30

Quando ti svegli ti sembra di aver dormito per ore. Ti senti a meraviglia, completamente riposato. Fuori risuona un gong, poi la porta si apre ed entra nella capanna un alieno piccolo, con orecchi che gli giungono fino ai ginocchi.

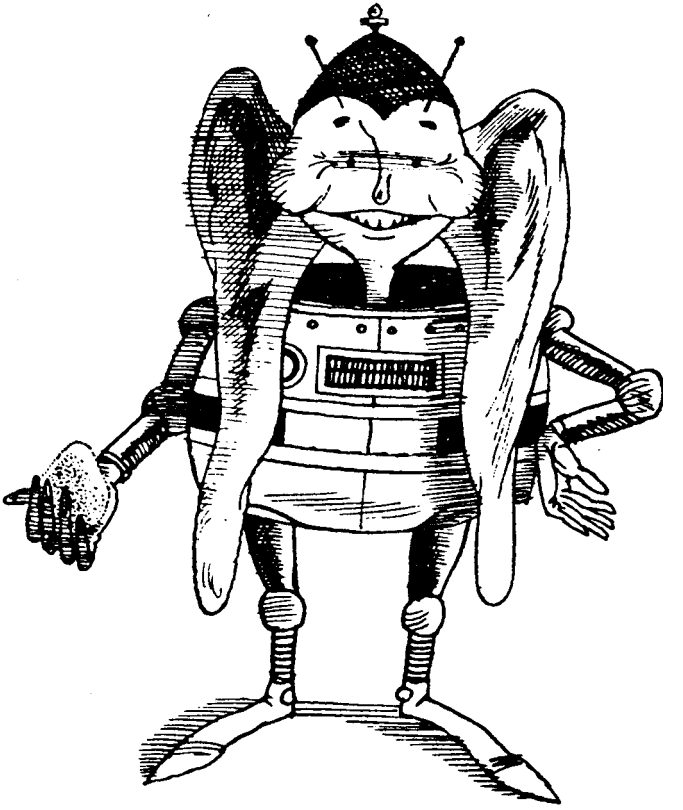
– Sono il capo supremo – dice in tono solenne. – Siamo viaggiatori spazio-temporali, ma la nostra nave è rimasta senza carburante. Si tratta di un materiale molto comune sul vostro pianeta, eppure ancora non siamo riusciti a procurarcelo. Da tempo lo cerchiamo con le nostre perforatrici a raggi laser, ma non abbiamo trovato altro che acqua e sabbia. Ecco, il materiale di cui abbiamo bisogno è questo.

Ti mostra dei cristalli bianchi. Tu li annusi, poi ne assaggi cautamente un granello: è comunissimo sale!

– A nord vive una tribù di feroci uomini del deserto – riprende l'extraterrestre. – Abbiamo scoperto che nei loro depositi ci sono ingenti quantitativi di questo carburante. Ci aiutereste ad ottenerne un poco? Però se non volete vi lasceremo andare.

La proposta ti sembra stimolante. Se accetti,
salta a pagina 72.

Se non vuoi trovarti coinvolto
in quello che sembra l'inizio d'una guerra,
di' al capo supremo che preferisci andartene
e arriva a pagina 73.



32

L'uomo del sottomarino fa un cenno di assenso.

– Molto bene – dice. – Venite: vi presenterò al capitano Zud.

Lo seguite lungo corridoi semibui fino a un pannello metallico. Il marinaio lo apre e si scosta per farvi entrare in una cabina. Il capitano Zud alza gli occhi dalla scrivania. Deve essere vecchissimo e il suo volto cortese mostra le tracce di una vita intera passata sul mare.

– Benvenuti a bordo – vi accoglie con cordialità. – Tutto ciò che vedrete e udrete qui deve restare segreto. Noi stiamo cercando di salvare le balene dall'estinzione: è per questo che diamo la caccia alle baleniere.

Indica con un gesto eloquente le fotografie di baleniere appese a una parete. Su molte di esse è tracciata una croce.

– E gli equipaggi? – chiedi, sbigottito.

– Cerchiamo di salvarli, ma per noi è più importante salvare le nostre amiche del mare da quegli assassini senza scrupoli. Ora voi giurate di aiutarmi a salvare le balene – riprende il capitano – o dovrò tenervi prigionieri.

Affondare delle navi non ti sembra una cosa giusta, ma salvare le balene è importante. Se decidete di restare con il capitano Zud,
continua a pagina 41.

Pensi ai poveri marinai delle baleniere e non vuoi essere coinvolto in questa faccenda. Se preferisci essere tenuto prigioniero,
continua a pagina 64.

Scivolate sul fiume lungo una galleria la cui volta è ricoperta di stalattiti che risplendono in un arcobaleno di colori. Alcuni pipistrelli svolazzano sulle vostre teste e il loro stridulo squittio vi fa rabbrividire.

Dopo un poco il fiume rallenta la sua corsa e infine sfocia in una laguna sotterranea. I riflessi multicolori sulla lucida parete della caverna creano uno scenario fantastico e voi osservate meravigliati lo spettacolo.

– Ascoltate! – mormora Sarah.

Tendi l'orecchio e senti, in lontananza, un rombo soffocato. Si direbbe che da qualche parte, più avanti, ci sia una cascata. Dall'altra parte della laguna il fiume riprende il suo corso, dividendosi però in due rami: quale dovreste seguire per non finire nelle cascate? Non te la senti di assumerti la responsabilità di una simile decisione e preferisci affidarti alla sorte, lanciando in aria una moneta.

Lancia una moneta anche tu: se viene testa dirigiti verso il ramo di destra e prosegui fino a pagina 57.

Viene croce. Bene, speriamo che davvero sia stata la fortuna a scegliere per te! Adesso il rombo della cascata è vicinissimo. Rema verso il ramo alla tua sinistra e seguilo fino a pagina 74.

34

Harry è quasi scomparso nel tunnel che sta scavando. Adesso dalla buca sporgono soltanto le sue zampette posteriori, con cui getta fuori la terra. Tu, Peter e Sarah vi inginocchiate intorno alla buca e la allargate con le mani, per potervi passare anche voi.

A un tratto dalla galleria vi giunge un guaito di terrore, poi silenzio. Che cosa è successo al tuo cane? Strisci velocemente nella galleria, ma dopo pochi metri il terreno cede sotto di te. Per fortuna il volo è breve e cadi non troppo rudemente su del terriccio soffice, subito seguito da Peter e Sarah. Quando vi rialzate, Harry vi saltella intorno.

Peter accende la sua lampadina tascabile. A quanto sembra, siete finiti nella galleria di una miniera abbandonata! Da che parte dovete andare? A destra o a sinistra? Non c'è tempo da perdere: presto gli extraterrestri si accorgeranno della vostra fuga e vi inseguiranno!

Se andate a destra, correte lungo il tunnel fino a pagina 50.

Se andate a sinistra, arrivate a pagina 52.

Finalmente un alieno viene a liberarvi.

– *Gleeb fogo* – vi dice.

Lo seguite in una grande cupola, una specie di self-service dove centinaia di alieni stanno mangiando. Vi mettete in fila e l'alieno vi indica una poltiglia che si chiama *gleeb mugga.*

– *Gleeb orfit* – dice poi, indicando il liquido verdastro che sta bevendo da una coppa.

In fondo al bancone sono esposti molti piatti di cibo multicolore, che probabilmente costituiscono il dessert.

– *Gleeb fogo* – dice l'alieno.

Vi guida in cucina e due alieni con il cappello da cuoco vi spingono verso il forno. Di colpo capisci che il *gleeb fogo* siete tu e i tuoi amici, un dessert molto apprezzato da quegli esseri. Che fine terribile! Speri soltanto di causare loro una terribile indigestione.

Fine

La mongolfiera viene rimorchiata lentamente verso la barca. Quando siete a un metro dal ponte saltate giù dal cestone. Peter prende in braccio Harry e tu aiuti Sarah a percorrere il ponte scivoloso e ondeggiante. Subito l'uomo barbuto taglia la fune del pallone: ora siete completamente nelle sue mani.

– Sono il professor Hardly Wright, esperto in storia africana antica – si presenta con voce tonante. – E voi chi siete?

Gli racconti le vostre disavventure e la sua faccia torva si ammorbidisce un poco.

– Se le cose stanno così, non posso biasimarvi – commenta, finalmente sorridendo. – Io sono diretto alla costa africana. Sto cercando un tesoro: che ne direste di farmi da aiutanti? Se accettate, quando lo avremo trovato ve ne darò una parte. Se però non volete venire con me, vi darò un canotto su cui potrete raggiungere l'Isola Nera. Allora, miei giovani amici, che cosa decidete di fare?

Quell'uomo, sporco e rude com'è, tutto sembra meno che uno studioso; però il suo sorriso ti piace e l'idea di una caccia al tesoro ti tenta. Se decidi di andare con lui, **continua a pagina 42.**

Isola Nera non ha l'aria di essere un posto molto invitante, ma è pur sempre terraferma. Se rifiuti la proposta del professor Wright e preferisci raggiungere l'isola in canotto, **vai a pagina 40.**

38

Volate fuori dal laboratorio, ma le guardie si lanciano subito al vostro inseguimento. Sembra che tutte le uscite siano bloccate. Di corsa sul tetto! *Salite i gradini due alla volta.*

Finalmente trovate una porta aperta e uscite alla luce del sole. Davanti a voi c'è un elicottero. Saltate a bordo e Sarah si mette ai comandi.

– Da che parte andiamo? – ti domanda.

Se le dici di andare a ovest, sbrigatevi a partire e volate alla pagina seguente.

Forse sarebbe meglio andare verso est. Le guardie sono già arrivate sul tetto e vi puntano contro le loro pistole. Presto! Allacciati la cintura di sicurezza e precipitati a pagina 75.

L'elicottero parte e il laboratorio scompare in lontananza. Sarah fa rotta verso ovest, orientandosi con il sole. Presto il deserto comincia a ondularsi in alte colline e poi si erge in una catena di montagne.

– Montagne qui? – esclami stupito.

– Naturalmente – risponde Peter, con aria saputa. – Sono i monti dell'Atlante.

Nel tardo pomeriggio Sarah fa scendere dolcemente l'elicottero su un nevaio. Bevete dell'acqua da un ruscello gelido e mangiate le bacche di un cespuglio. Forse per la notte dovreste andare ad accamparvi in una valletta più in basso. Risalite sull'elicottero, ma Sarah non riesce a metterlo in moto.

I tuoi amici ti guardano preoccupati: dovete scendere a piedi oppure sarà meglio passare la notte dentro l'elicottero?

Se decidi che è meglio restare dove siete, rannicchiatevi l'uno contro l'altro e aspettate finché sorga il sole su pagina 65.

Se invece convenite che è meglio scendere lungo il fianco della montagna, legatevi in cordata e incamminatevi verso la pagina 106.

40

Il professor Wright si stringe nelle spalle:

– Come volete. State perdendo un'occasione unica, ma peggio per voi.

Gonfia un canotto di gomma, lo getta in mare e voi saltate a bordo. L'uomo vi indica un isolotto:

– L'Isola Nera è quella. Non è lontana.

Tu e i tuoi amici vi date il turno ai remi. L'isola è più lontana di quanto sembrasse e il mare è agitato. Mentre vi avvicinate faticosamente, Peter lancia un grido di allarme: l'isola è circondata da una barriera corallina, contro la quale si infrangono grosse onde. La situazione non è davvero simpatica: se le onde dovessero sbattere il vostro canotto contro gli scogli, non avreste alcuna speranza di sopravvivere!

Sarah dice di aver navigato spesso con lo zio e di conoscere abbastanza il mare. Suggerisce di girare il canotto in modo da prendere le onde di prua e remare all'indietro, mantenendovi fra onda e l'altra. Peter, che è un buon surfista, dice che secondo lui dovreste remare più veloci che potete verso riva e lasciare che le onde vi sollevino al di sopra della scogliera.

Se ti piace di più l'idea di Peter e cerchi di passare cavalcando le onde, continua a pagina 27.

Se invece segui il suggerimento di Sarah e remi a ritroso, arriva a pagina 28.

Tu e i tuoi amici siete tutti d'accordo di unirvi a capitan Zud, compreso Harry, che abbaia eccitato; quindi prestate giuramento di fedeltà e entrate a far parte dell'equipaggio.

Per mesi e mesi battete i mari alla ricerca delle baleniere, finché, in prossimità del circolo glaciale antartico, ne trovate una in procinto di attaccare un piccolo gruppo di balene indifese: voi soli potete impedire il massacro. Capitan Zud ti fa sedere a uno schermo su cui si incrociano due linee; preme un tasto e sullo schermo appare la sagoma della baleniera.

– Quando la prua della baleniera si troverà esattamente all'incrocio delle due linee, premi questo pulsante – ti dice. – Azionerai uno speciale siluro che aprirà una falla. Quegli assassini di balene dovranno darsi da fare per scampare al naufragio e le balene potranno andarsene sane e salve.

Se accetti, passa a pagina 43 o 44.

Però affondare una nave sarebbe un crimine. Forse dovresti rifiutare di lanciare il siluro anche a costo di affrontare le ire del capitano. Se è questo che decidi, vai a pagina 46.

42

Il professor Wright si mostra molto felice che abbiate accettato.

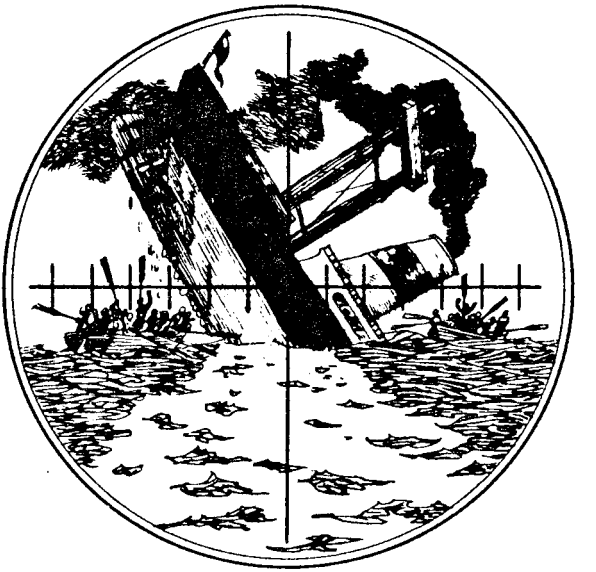
– Ora che siete i miei collaboratori vi spiegherò tutto – dice, mostrandovi una carta ingiallita dal tempo, ma appena per un attimo, in modo che non possiate distinguerne i particolari. – Questa mappa è stata tracciata da Marco Polo. Indica il percorso di una carovana che si perse in una tempesta di sabbia più di seicento anni fa. Pare che la carovana trasportasse un favoloso tesoro, e io so dove finì!

Navighi con il professor Wright per due giorni, sognando il tesoro a occhi aperti, ma per qualche motivo non ti fidi del tutto di lui. Verso la sera del terzo giorno avvistate le coste dell'Africa. Dopo aver gettato l'ancora in una baia riparata, sbarcate e vi incamminate sulla spiaggia. Improvvisamente da dietro una duna sbuca un gruppo di uomini del deserto, vestiti con lunghe tuniche a strisce, che si lancia al galoppo verso di voi, sparando in aria con vecchi fucili.

Cosa dovete fare? Correre a nascondervi, oppure fidarvi del professor Wright, il quale pensa che quegli uomini non vi siano ostili?

Se decidi di correre a rifugiarti su una collina, segui Harry a pagina 48.

Se invece decidi di restare, sperando che il professore abbia ragione, alza le mani e passa a pagina 45.



Fuoco! Il siluro schizza via in una scia di schiuma e centra la baleniera, aprendo una grossa falla nel suo scafo. Sul ponte puoi subito scorgere il caos dell'equipaggio che corre verso le scialuppe. Hai salvato le balene!

Con il passare degli anni l'elenco delle navi che hai colato a picco si fa sempre più lungo e sono sempre meno le baleniere che si azzardano ancora a prendere il mare: grazie a voi sono state loro a estinguersi e non le balene!

Tu e i tuoi amici passate il resto della vostra vita nel sottomarino di capitan Zud, temuti da tutti, ma felici di aver salvato per sempre le balene.

Fine

44

Schiacci il pulsante e un attimo dopo il siluro colpisce il bersaglio. Gli uomini della baleniera gettano in acqua le scialuppe di salvataggio, in una confusione indescrivibile. Soltanto adesso ti rendi conto di aver commesso un crimine: le balene sono salve, ma per colpa tua degli uomini potrebbero essere rimasti feriti!

Preghi il capitano Zud di lasciarti sbarcare e lui acconsente, sia pure con molta riluttanza. Appena a terra vai a costituirti alla polizia internazionale e vieni portato in carcere. Durante la prigionia scrivi un libro sulle tue avventure. Il libro riscuote grande successo in tutto il mondo e sensibilizza la gente al problema dell'estinzione delle balene, tanto che tutti i governi mettono fuori legge la caccia alle balene e ti viene concesso il condono della pena.

Passi il resto della tua vita con Harry, in una casetta in riva al mare, per poter stare più vicino alle grosse creature degli abissi.

Fine

Gli uomini vi circondano ridendo. Il professore li saluta, poi vi spiega che sparare in aria in segno di saluto è un'usanza delle tribù nomadi. Che sollievo! Fai un fischio per richiamare Harry e lui torna timidamente indietro. Vi accampate per la notte e il mattino dopo montate a cavallo e vi inoltrate nel deserto.

Per giorni cavalcate verso sud attraverso la distesa rovente di sabbia. Il professor Wright non sopporta il terribile caldo: è febbricitante e delira. Il mattino del quarto giorno muore per una infezione cerebrale. I tuoi amici e i nomadi ti fissano, aspettando che tu prenda una decisione.

Se ritieni che dovreste proseguire le ricerche prendi la mappa dallo zaino del professore e assumi il comando della spedizione. Forse la fortuna ti aspetta a pagina 56.

Pensandoci bene, però, questa è un'avventura pericolosa. Forse sarebbe meglio tornare sulla costa. In tal caso segui i nomadi verso nord e gira a pagina 53.

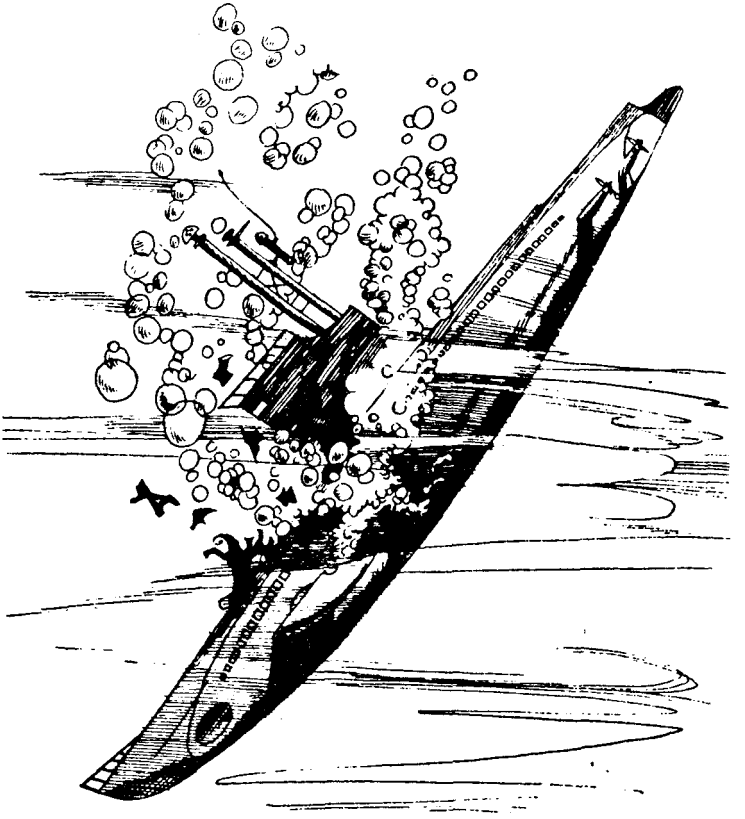
46

Esiti a schiacciare il pulsante. Sullo schermo la baleniera si fa sempre più grossa e capitan Zud ti incita a sparare.

– Un momento! – ti ribelli. – Nessuna causa può essere tanto importante da rischiare la vita di esseri umani!

Intanto la baleniera si è avvicinata tanto da speronare il sottomarino. In pochi minuti tu e i tuoi amici sprofondate negli abissi oceanici.

Fine



Il capotribù batte le mani e le guardie se ne vanno.

– Sia fatta la volontà di Allah: siete miei ospiti – dice, sorridendo. – Seguitemi.

Attraversate le strade affollate e notate che tutti vi sorridono amichevolmente. Alla fine il capo si ferma davanti a un gruppo di laghetti artificiali e ne indica uno.

– Voi penserete che ci serviamo di quest'acqua per irrigare i campi – dice – ma non è così. Le pozze che vedete contengono acqua salata che pompiamo da falde di origine mediterranea. Il sole fa evaporare l'acqua, lasciandoci grossi quantitativi di sale. Quando passa una carovana di mercanti barattiamo il sale con i generi di cui abbiamo bisogno; ma ora degli invasori sono entrati nel nostro regno e tentano di portarci via quella che è la nostra unica ricchezza. Voi, con il vostro pallone, potreste esserci di grande aiuto: i miei uomini, dal dorso dei loro cavalli, possono vedere soltanto a pochi chilometri, mentre voi, dall'alto, potreste avvistare facilmente gli invasori. Se però non volete, fa nulla: andatevene pure in pace!

Il capotribù conta su di voi e non te la senti di tirarti indietro. Se accetti di costituire la Forze Aeree della tribù del deserto, prepara il pallone: la tua missione ti aspetta a pagina 66.

Se invece desideri riprendere il viaggio, vola a pagina 67.

48

Harry scappa come un fulmine, tallonato da te, Peter e Sarah. Presto le grida e gli spari svaniscono in lontananza.

– Secondo me quell'uomo non è nemmeno un professore – dice Peter, quando finalmente vi fermate a riprendere fiato.

– Lo penso anch'io – concorda Sarah. – Probabilmente è solo un imbroglione da quattro soldi.

Siete tutti d'accordo su questo punto. Adesso il problema è che non sapete dove vi trovate; inoltre avete una fame da lupi e non avete nulla da mangiare.

Camminate per ore tra le collinette e, verso sera, vedete un piccolo villaggio in fondo a una valle. Dovete presentarvi al capo e raccontargli le vostre disavventure, oppure è meglio nascondervi per la notte da qualche parte?

Se pensi che sia meglio andare dal capo del villaggio, continua a pagina 88.

Se ritieni più prudente non mostrarvi e allontanarvi di soppiatto, va' a nasconderti a pagina 54.

Rispondi al capotribù che la sua guerra non è la vostra e che volete tornare sulla costa per chiedere aiuto ai pescatori. Lui ti guarda scuotendo tristemente la testa.

– Vorrei che aveste fatto una scelta diversa – dice – perché non posso permettervi di portare fuori di qui il segreto delle nostre fortificazioni.

A un suo cenno una guardia vi si avvicina e, con uno strano sorriso, alza la scimitarra. Ti rendi conto immediatamente di aver commesso un tragico errore: non lascerete vivi quella roccaforte!

Fine

50

Correte freneticamente lungo la galleria buia, scivolando sul terreno melmoso, con l'acqua che vi gocciola in testa dal soffitto. Già vi illudete che la fuga vi sia riuscita, quando udite delle grida dietro di voi, moltiplicate dall'eco:

– *Gleeb fogo... go... go...*

Mentre l'eco ancora rimbalza sulle pareti del tunnel, sentite un rumore secco e subito delle palle luminose sibilano intorno alle vostre teste. Gli extraterrestri vi stanno sparando con-

tro con dei proiettili laser! Corri ancora più forte, seguito dai tuoi amici, ma vai a sbattere contro un muro che vi chiude la strada. Temi di essere rimasto imbottigliato: per voi sarebbe la fine! Però, tastando il muro con le mani, scopri che si biforca in due rami, uno a destra e uno a sinistra. Adesso nel tunnel risuonano dei passi sempre più vicini: gli extraterrestri stanno arrivando. Decidi, presto! Dovete andare a destra o a sinistra?

Se decidi di andare a destra, abbassati per schivare i proiettili e striscia a pagina 94.

Al contrario, dici ai tuoi amici di andare a sinistra: volate come frecce fino a pagina 97.

52

Camminate per ore lungo il tunnel, con Peter che va avanti illuminando la strada con la sua torcia elettrica. In certi momenti il tanfo di putrido e di umido quasi vi toglie il respiro. Oltre una curva vi trovate la strada sbarrata da un mucchio di sassi: il tunnel è ostruito da una frana. La luce della lampadina di Peter si fa sempre più fioca.

Dovreste cercare di aprirvi un passaggio oppure tornare indietro e tentare nell'altra direzione? Vi consultate brevemente. Sarah pensa che, dato che avete già fatto tanta strada, vi conviene provare ad aprire un varco nella frana; Peter sostiene che sarebbe meglio tornare indietro. Presto la sua pila si scaricherà del tutto e trovarsi bloccato al buio in un tunnel senza uscita non lo attira affatto!

Se decidi di tentare di aprire un varco nella frana, comincia a scavare a pagina 58.

Se invece pensi che abbia ragione Peter, fa' marcia indietro e torna a pagina 50.

Per tutto il resto del giorno segui i nomadi, che sono stranamente silenziosi. Alla fine Abdal, il loro capo, ti spiega che i suoi uomini credono che voi vi portiate dietro un maleficio e che il professor Wright sia soltanto il primo dei molti che dovranno esserne colpiti.

Quella notte vi accampate intorno a un fuoco e al mattino scopri che gli uomini se ne sono andati, portando via tutti i cavalli. Vi hanno abbandonati al vostro destino. Vi rimane pochissima acqua e non avete una bussola: come farete a raggiungere la costa?

Tu sei convinto che, camminando con il sole alle spalle, andrete a nord, e Harry, che è un cane molto intelligente, sembra voler andare appunto in quella direzione. Ma Peter, che dice di essere un esperto navigatore, sostiene che per andare a nord dovete procedere tenendo il sole alla vostra destra fino a mezzogiorno, e alla vostra sinistra durante il pomeriggio.

Se ti fidi del tuo giudizio passa a pagina 80.

Peter è sempre stato uno sbruffone, ma forse stavolta ha ragione. Se fai come dice lui, metti da parte l'orgoglio e passa a pagina 81.

54

Al calar della notte tu e i tuoi amici vi avvicinate furtivamente al villaggio e raggiungete una capanna isolata che Peter ha notato nel pomeriggio. Apri cautamente la porta e guardi dentro. L'interno è illuminato da una lampada ad olio e sul pavimento sono accatastate scimitarre, archi, frecce e lance. Siete nell'armeria del villaggio! Prima che possiate tornare indietro nel vano della porta appare un uomo grande e grosso vestito di pelli di pecora. Ha una benda su un occhio e tiene fra le mani una scimitarra che solleva lentamente davanti ai vostri occhi terrorizzati.

– Chi vi manda? – tuona. – Gor o Mir? Rispondete!

Probabilmente la vostra vita dipende da ciò che direte. Uno dei due nomi deve significare che siete amici, l'altro che siete nemici.

Se dici "Gor", augurati che sia la risposta giusta e prosegui a pagina 62.

Sarah insiste perché tu dica "Mir". Incrocia le dita e va' a vedere che cosa accade a pagina 61.

56

Tu, i tuoi amici e la tribù di nomadi marciate attraverso il deserto per altri due giorni. Servendoti della bussola e della mappa del professor Wright, arrivate ai piedi di una bassa catena montuosa. Vi inoltrate in una gola, finché vi trovate la strada sbarrata da una parete rocciosa. La mappa dice: « Scava sotto la roccia d'argento. » Ti guardi intorno e in effetti trovi una roccia con striature argentee che scintillano al sole. Abdal ti invita ad essere cauto: la parete rocciosa è molto ripida e scavare potrebbe causare una frana. Ma allora sei venuto fin qui per nulla? Non vuoi rinunciare al tesoro. Facendo molta attenzione, non dovrebbe esserci pericolo.

Abdal ritiene che sia troppo pericoloso restare lì e ordina ai suoi uomini di allontanarsi. Studi ancora la mappa: il posto è senz'altro questo. Il tesoro è qui! Se decidi di scavare, prendi la pala e salta a pagina 87.

Il tesoro è a pochi passi da te, eppure è imprendibile! Se decidi di rinunciarvi e di tornare indietro, passa a pagina 89.

Il rumore si fa sempre più forte e vicino. Tu e i tuoi amici vi stringete l'uno all'altro, terrorizzati, con gli occhi sbarrati nel buio. Improvvisamente il tunnel si illumina a giorno per un attimo e, alla vostra destra, vedete un gorilla che scuote le sbarre di una gabbia, ruggendo ferocemente. Un altro lampo di luce e, stavolta alla vostra sinistra, dietro una grata di bambù, appare una tigre con le fauci spalancate. Di nuovo buio. Dal soffitto penzolano delle cose fredde e viscide che si contorcono e vi sfiorano la testa. Soffochi un grido d'orrore e non hai il coraggio di chiedere agli altri se pensano anche loro che si tratti di serpenti.

Il fiume giunge a una svolta e d'improvviso vi trovate in un locale ben illuminato. Un uomo molto grasso aggancia la vostra barca con un lungo bastone uncinato e la tira a riva. Vi chiede di mostrargli i vostri biglietti e si infuria quando gli dite che non li avete. Vi spiega che quello è un "tunnel dell'orrore" che fa parte di un parco di divertimenti realizzato da uno sceicco arabo. Vi accompagnano fuori e vi rispediscono in Francia. Peccato: stavate proprio cominciando a divertirvi. Quel parco era ancora meglio di Disneyworld!

Forse adesso dovreste noleggiare un pallone che vi riporti alla prima pagina, e ricominciare daccapo la vostra avventura; altrimenti, sei arrivato alla...

fine!

58

Ti metti la lampadina di Peter fra i denti e cominciate tutti a scavare, Harry compreso, senza badare alla terra e ai sassi che vi piovono addosso. A un tratto senti sul viso un soffio di aria fresca: il varco è aperto! Rimuovete qualche altra pietra, finché il buco è abbastanza largo da potervi passare attraverso, poi vi arrampicate velocemente verso la superficie.

Oltre una curva scorgete il riverbero della luce che filtra dall'apertura del tunnel e dopo pochi minuti uscite sotto il sole abbagliante che arroventa la sabbia del Sahara.

Peter dice che la costa, dove potrete chiedere aiuto ai pescatori, non dovrebbe essere lontana; ma mentre state per uscire Sarah fa una scoperta sorprendente: il tunnel si dirama in un'altra galleria, lungo la quale scendono due sottili binari. Sembra proprio che la tua prima idea non fosse sbagliata: questa deve essere davvero una miniera!

La seconda galleria è costruita molto meglio dell'altra e le pareti sono puntellate da solide travi di legno. Dovete esplorarla o è meglio che cerchi di guidare i tuoi amici alla costa?

Se decidi di attraversare il deserto, proteggetevi la testa dal sole con un fazzoletto e dirigetevi a nord fino ad arrivare a pagina 81.

Se invece ti incuriosisce il nuovo tunnel, continua a pagina 60, ma non dimenticare che spesso la curiosità gioca brutti scherzi.

Sotto la tua spinta la porta si apre cigolando. L'odore di spezie e di profumi si fa più intenso. Ti ritrovi in una piccola stanza dal pavimento ricoperto da meravigliose piastrelle di vetro color giada. A terra sono sparsi diamanti, rubini e smeraldi a profusione. Fai un passo in avanti e la porta si chiude alle tue spalle. Cerchi di riaprirla, ma non ci riesci. A un tratto in fondo al locale brilla una luce soffusa di un incredibile colore violaceo, che aumenta di intensità fino a mostrare un sarcofago d'oro massiccio. Sotto i tuoi occhi sgomenti il coperchio si solleva e una mummia si leva lentamente a sedere. Nella stanza riecheggia una voce profonda e antica, soffocata dalle bende:

– Benvenuto nella tomba di re Ramsete il Grande. Da secoli sono sepolto qui, fra i miei tesori. Tu, che hai scoperto la mia tomba, dividerai con me le mie ricchezze. Dopo che mi avrai raccontato le novità degli ultimi millenni forse ti lascerò andare, anche se devo ammettere che un po' di compagnia mi farebbe molto piacere. Questo posto è talmente solitario!

La mummia sbadiglia, poi riprende:

– Tanto per cominciare, dimmi di quel pazzo faraone venuto dopo di me, che ha fatto innalzare quelle mostruose, inutili piramidi.

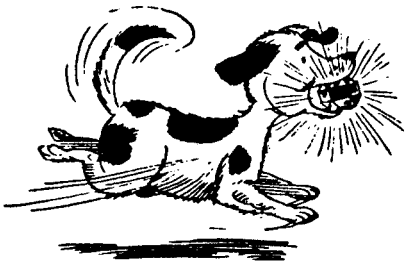
Ti sforzi di richiamare alla mente ciò che hai studiato a scuola sull'antico Egitto. Se non darai prova di ottima memoria, probabilmente per te questa sarà la...

fine!

60

Cominciate a scendere seguendo i binari. Nell'aria fredda aleggia un lieve profumo di spezie. La luce della pila di Peter si fa sempre più tremolante, ma prima che muoia del tutto fai in tempo a notare su una parete del tunnel un luccichio metallico: è la base di ottone di una lampada a olio. Accendi un fiammifero e lo accosti allo stoppino della lampada. Vi sentite sollevati di avere di nuovo luce!

Harry corre avanti tutto eccitato e poco dopo ritorna con qualcosa in bocca: è un diamante grosso come una palla da tennis! Corri avanti anche tu, pensando che ve ne siano altri, e arrivi a una porta di quercia massiccia. Là dietro potrebbe esserci un tesoro, ma anche dei pericoli. Devi aprirla oppure no?



Se decidi di aprire la porta, torna a pagina 59.

Sarah preferirebbe non entrare, accontentandovi del diamante che già avete. Se ascolti il suo consiglio, gira a pagina 98.

Sarah previene la tua risposta:

– Mir! – dice.

L'uomo sorride e abbassa la spada.

– Le profezie dei nostri saggi si stanno avverando! – esclama. – Se vi avesse mandati Gor, dio delle Tenebre, vi avremmo uccisi; ma se davvero vi ha mandati Mir, dio della Luce, ditemi, venerabili ospiti, dov'è la vostra luce?

Peter sorride con aria di superiorità e, dopo molte cerimonie, accende la sua torcia tascabile. L'uomo lancia un grido e gli si getta ai piedi. Entra nella capanna altra gente e tutti si prostrano ai vostri piedi, in adorazione. Venite sistemati con tutti gli onori in una casa che domina il villaggio, circondata da un bellissimo giardino, ma sorvegliata in permanenza da guardie armate: non avete alcuna speranza di fuga. Ogni giorno uno dei saggi del villaggio viene a farvi visita e tu accendi la torcia di Peter: a loro sembra una magia, ma ti chiedi che cosa succederà quando le pile saranno scariche.

Fine

62

L'esclamazione minacciosa dell'uomo ti informa che "Gor" è la risposta sbagliata. Pungolandoti con la scimitarra, quello ti costringe a uscire in strada, dove altri uomini del villaggio ti circondano e ti spingono fino a una costruzione di pietra. Ti fanno entrare da una porticina che richiudono a catenaccio alle tue spalle. Là dentro c'è un tanfo nauseante. Da una grata di ferro sull'alto soffitto filtra appena un sottile spiraglio di luce. Harry ringhia in un modo da farti rizzare i capelli. Senti qualcosa muoversi in fondo alla stanza: ti volti a guardare e nell'oscurità vedi brillare due occhi rossi. Stanno venendo verso di te!

Fine

Ognuno di voi beve un sorso dalla boccetta. All'inizio vi sentite benissimo, ma poi vi vengono le vertigini. Peter lancia un grido di sorpresa e indica Sarah: la vostra amica sta svanendo! Ti volti verso Peter, ma non vedi nulla. Senza dubbio sei diventato invisibile anche tu!

– Ecco a che cosa serviva quel liquido sperimentale! – esclama il professor Wichita, soddisfatto.

Superato il primo istante di sbigottimento tu e i tuoi amici siete entusiasti di essere diventati invisibili: ora non avrete alcuna difficoltà a uscire dal laboratorio!

Due giorni dopo tornate a casa e per un po' vi divertite a entrare al cinema e allo stadio senza biglietto; però essere invisibili ha anche i suoi lati negativi: la gente, non vedendovi, continua a urtarvi e a pestarvi i piedi!

Alla fine decidete di sfruttare la vostra invisibilità a favore della giustizia e diventate tre preziosi investigatori: infatti, potete spiare ciò che i malviventi stanno tramando, senza correre il rischio di essere visti.

Fine

Il capitan Zud vi dice che occorrerà del tempo prima che possa farvi sbarcare.

– Nel frattempo – aggiunge – dirò al primo ufficiale di insegnarvi ad operare con le apparecchiature di ascolto elettronico che usiamo per seguire le balene.

Ogni giorno ascoltate le balene che si spostano a sud in grandi branchi, e col passare del tempo ti accorgi che i loro gridi e i loro muggiti sembrano seguire una logica.

– Credo che le balene abbiano un loro linguaggio simile al nostro – dici ai tuoi amici.

Con il loro aiuto costruisci un computer programmato per decifrare il misterioso linguaggio delle balene e finalmente, dopo mesi e mesi di studio, raggiungi il tuo scopo. Con l'entusiastica approvazione di capitan Zud costruisci un amplificatore subacqueo per rispondere alle balene, e presto le tue nuove amiche ti svelano i segreti dell'oceano e la storia dei Sette Mari.

Alla fine della crociera il sottomarino entra trionfalmente in porto, seguito da un branco di cinquanta balene. Nel corso di una conferenza stampa stupisci il mondo intero dando prova della tua capacità di comunicare con le balene. Grazie a te l'umanità acquisisce una vasta conoscenza degli oceani e stringe amicizia con le balene, ponendo fine per sempre alla strage insensata delle grosse creature del mare.

Adesso sei considerato un grande scienziato, ma la cosa che ti piace di più è navigare sul dorso di una balena, cantando in coro con tutto il branco le antiche canzoni del mare.

Fine

L'alba vi trova tutt'e quattro mezzi congelati. Ai primi raggi del sole scendete dall'elicottero sfregandovi le braccia e saltellando per riattivare la circolazione, poi guardate ammirati lo spettacolo dei pendii innevati, scintillanti sotto i raggi dorati del sole.

– Provo a vedere se adesso riesco ad accendere il motore – dice Sarah, salendo sull'elicottero.

Prima che tu possa fermarla gira la manopola dell'accensione e il motore comincia a tossire rumorosamente. Subito dopo sentite un boato sopra di voi. Alzi gli occhi e vedi una slavina scivolare giù lungo il ripido pendio, trascinando con sé altra neve nella sua corsa.

Non hai avuto il tempo di ricordare a Sarah che un forte rumore può provocare una valanga, e ormai è troppo tardi. Vi gettate a precipizio lungo il fianco della montagna, ma inutilmente: in un istante la slavina vi travolge, seppellendovi sotto tonnellate di neve.

Che gelida fine!

Uomini, donne e bambini si affollano intorno alla mongolfiera aiutandoti a gonfiarla e poi tenendo ferma la navicella mentre tu e i tuoi amici fate gli ultimi preparativi. Il capotribù viene a salutarvi, commosso.

– Fate attenzione, amici miei – vi raccomanda. – Il vento vi spingerà verso il deserto. Là vedrete molti uomini: dobbiamo sapere se avanzano verso la nostra roccaforte.

– Come vi daremo l'allarme? – chiede Peter.

Il capo sorride e vi porge uno specchio.

– Con questo – risponde. – Quando avrete scoperto i nemici, orientatelo in modo che rifletta i raggi del sole sul mio esercito. Due lampi significheranno che va tutto bene; tre che si avvicinano e, in tal caso, noi ci faremo trovare pronti a riceverli!

A un cenno del capotribù il pallone viene liberato e presto la roccaforte è una macchiolina lontana. Sorvolate basse montagne e interminabili distese di sabbia, finché, nel tardo pomeriggio, vedete qualcosa di molto strano: un pallone identico al vostro! Deve provenire dal campo nemico. Dovete accostarvi e trattare la pace, oppure attaccarli, magari accecandoli con il vostro specchio?

Se tenti di trattare la pace, prosegui verso pagina 101.

Altrimenti, gira lo specchio verso il sole e concentra i raggi su pagina 68.

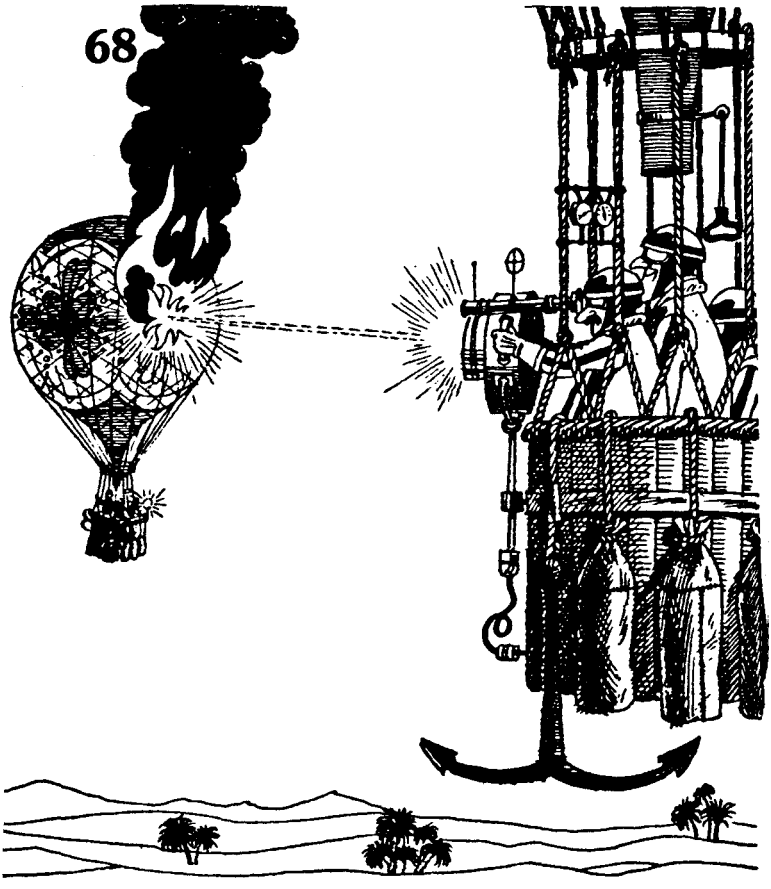
Dopo un banchetto in vostro onore, tu e i tuoi amici preparate la mongolfiera e, quando tutto è pronto, alcuni bambini vi si avvicinano timidamente e vi offrono fiori e cibo. Poi il capo dà il segnale della partenza. Gli ormeggi vengono tagliati e i vostri amici vi salutano da terra finché il pallone non scompare in lontananza.

Volate per ore verso sud. Il sole infuocato e il vento secco del deserto vi fanno bruciare gli occhi e la pelle. Harry ansima disteso sul fondo della navicella e probabilmente sogna un fresco ruscello in cui sguazzare. Per miglia e miglia non vedete altro che dune, come immobili onde di un oceano dorato. Nel pomeriggio si alza il vento, sollevando una tempesta di sabbia. Tu e i tuoi amici, tossendo per la sabbia che vi raschia la gola, imitate Harry e vi accovacciate sul fondo del canestro.

Finalmente, verso sera la tempesta cessa. Sotto di voi c'è un villaggio circondato da mura di fango. Dovete scendere e accertare dove vi trovate, oppure continuare a volare per tutta la notte?

Se vuoi scendere, apri la valvola del gas e scendi a pagina 70.

Se vuoi proseguire il viaggio, cerca di dormire e svegliati a pagina 71.



Il sole sta calando. Orienti lo specchio con cura in modo da concentrare i raggi sull'altro pallone ma, quasi contemporaneamente, dalla mongolfiera nemica parte un fascio di luce abbagliante. Venite investiti da una terribile ondata di calore. Un attimo dopo il pallone prende fuoco e precipita sul deserto.

Fine

Gli uomini dell'altra mongolfiera vi sparano contro, ma una raffica di vento vi spinge fuori della traiettoria del laser. Punti la tua pistola laser verso i nemici e premi il grilletto. PAFF! Il secondo pallone va in fiamme e precipita sul deserto.

Guardando la palla di fuoco correre come una cometa verso le dune, ti rendi conto che tu e i tuoi amici siete di nuovo liberi di andare verso le grandi avventure che vi attendono; ma per i vostri nemici questa è la...

fine!

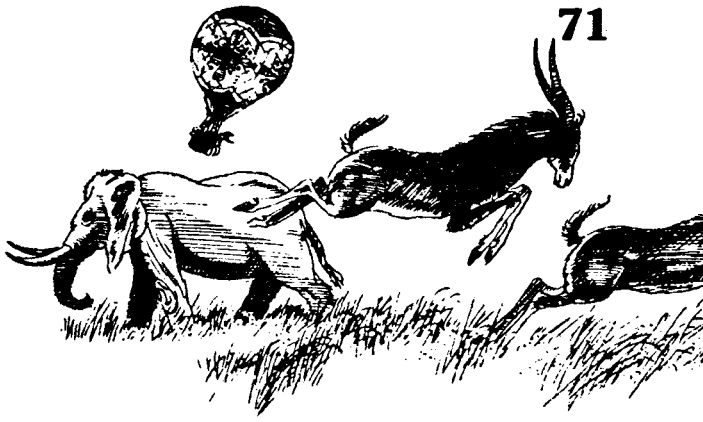
70

Apri la valvola del gas e il pallone comincia a scendere dolcemente. Appena la navicella tocca terra venite circondati da indigeni dalla pelle scura e lucida che agitano minacciosamente lunghe lance e cantilenano in una strana lingua. Forse sarebbe meglio ripartire subito: gli indigeni non sembrano affatto amichevoli e quelle lance devono essere molto acuminate!

Ma forse è solo perché siete arrivati in un modo tanto strano: tu non saresti sconvolto se qualcuno atterrasse nel cortile di casa tua con una macchina mai vista? In questo caso un sorriso cordiale potrebbe servire a far capire a questi uomini che non avete cattive intenzioni.

Se decidi di ripartire apri la valvola del gas, allontanati dal villaggio e passa a pagina 78.

Guardi Harry e vedi che sta scodinzolando: certamente non lo farebbe se avvertisse un pericolo. Se decidi di fidarti dell'istinto del tuo cane, fa' un bel sorriso e continua a pagina 79.



L'alba tinge l'orizzonte di rosso e oro. Appena il sole illumina la zona sotto di voi, scopri che vi siete spinti tanto a sud da essere finiti sopra la savana. Sorvolate per ore la distesa erbosa, osservando branchi di elefanti, gazzelle che corrono come il vento e ippopotami che si bagnano nelle acque di un grande fiume. Verso mezzogiorno passate sopra delle verdi colline; verso sud si staglia contro il cielo blu un'alta catena di montagne incappucciate di neve.

L'Africa, che meraviglia!

Nella luce infuocata del tramonto atterrate dolcemente ai piedi di una grande montagna. Degli uomini vestiti di bianco vi corrono incontro, vi salutano festosamente e vi accompagnano a un tempio di marmo. Là un ragazzo seduto su una semplice sedia vi saluta chiamandovi per nome.

– Vi stavo aspettando – vi dice.

Poi, mentre vi rivela le meraviglie dell'universo, comprendi che questa in realtà non è la fine, bensì...

l'inizio!

Il capo supremo è molto compiaciuto che tu abbia accettato la sua proposta.

– *Zoot gleeb!* – esclama. – Ero certo di poter contare su di voi. Bene, ora gonfiate quella vostra macchina volante e andate a nord, verso la roccaforte degli uomini del deserto. Alcuni dei miei uomini faranno un po' di confusione fuori delle loro mura, per creare un diversivo. Quando gli uomini del deserto usciranno per vedere che cosa succede, voi gli scaverete intorno un profondo fossato con una pistola laser. Resteranno bloccati per un pezzo!

– Non gli farete del male? – si preoccupa Sarah.

– Oh, no! – risponde l'alieno, sorridendo. – Prenderemo i loro cristalli bianchi e in cambio lasceremo diecimila crediti spaziali. Per ora non se ne faranno niente, ma chissà, un giorno potrebbero capitare su Gork, il nostro pianeta, e allora potranno usarli per comprare tutto ciò che vogliono. Ma adesso prendete questa pistola laser e partite.

Meno di un'ora dopo tu e i tuoi amici state sorvolando il deserto, quando Peter indica verso nord. Ti volti e vedi un pallone identico al vostro. Deve appartenere ai nemici!

Se decidi di tentare un negoziato, continua a pagina 102.

Se ritieni meglio non fidarti, passa all'attacco e va' a vedere che cosa succede a pagina 69.

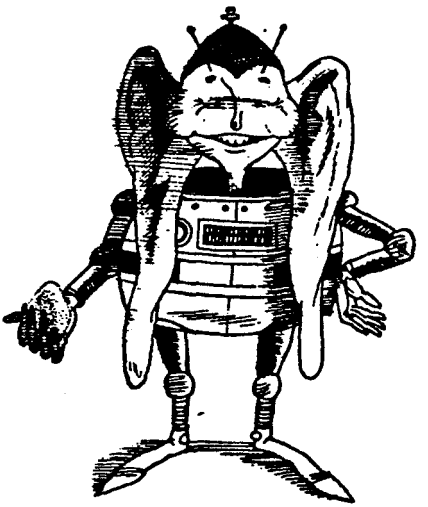
Il capo supremo fa un sospirone, poi batte tre volte le mani e subito entrano nella cupola due uomini armati di fucile laser.

– Eliminate questi terrestri – ordina, con voce annoiata.

– Ehi! Non sei di parola! – protesti. – Avevi detto che ci avresti lasciati andare sani e salvi!

– Uff, che noia! – sbadiglia il capo supremo, mettendosi a sedere. – La vostra lingua mi crea tanti di quei problemi... Sapeste che fatica trovare le parole giuste! Ciò che intendevo dire era che, se aveste rifiutato di aiutarci, ve ne sareste andati ridotti a pezzettini. – L' extraterrestre si rivolge ai due uomini armati e alza stancamente un braccio: – Su, toglietemeli di torno, ma mi raccomando: fate attenzione a non sciupare il tappeto!

Fine



74

Il fragore si fa sempre più vicino. Tentate disperatamente di trovare un appiglio, ma le rocce coperte di fango sono scivolose. Il fiume scorre sempre più veloce e il vostro canotto viene catturato dalle rapide, che lo fanno girare vorticosamente. Adesso il ruggito dell'acqua è così forte che non riesci più a udire neppure i tuoi amici gridare. Di colpo venite scaraventati nel vuoto e, dopo qualche secondo che vi sembra eterno, ricadete sull'acqua con un terribile tonfo. Per miracolo, la vostra barca galleggia ancora. Siete tutti fradici e spaventati, ma grazie al cielo ancora vivi. La barchetta si ferma contro una banchina melmosa e, con i i ginocchi ancora tremanti, scendete a terra. Davanti a voi, fra le rocce che risplendono di una inspiegabile luminescenza sale una gradinata di pietra.

Dovete abbandonare la barca e salire la scala, o proseguire lungo il fiume sotterraneo?

Se hai paura dei pericoli del fiume, sali i gradini di pietra fino a pagina 95.

Già vi siete lasciati alle spalle lo spaventoso ruggito del fiume e non dovrebbe più essere troppo rischioso proseguire in barca. Se decidi di andare avanti, lascia che la corrente vi trasporti a pagina 100.

Sarah non riesce ad avviare il motore. Improvvisamente, senza alcun preavviso, le guardie vi sparano contro. Dalle canne delle loro pistole escono non proiettili, ma lunghi e solidi nastri rossi che vi si attorcigliano intorno fino a lasciarvi libere soltanto le unghie e le ciglia. Catturati! Quale orribile punizione vi aspetta?

Il professor Whachit vi condanna a dieci anni di compilazione forzata di moduli per il governo. Avreste preferito spaccare pietre o lavorare in una miniera di sale, piuttosto che morire di sbadigli!

Che fine noiosa!

76

La moneta ricade sul ponte tintinnando. Viene testa! Issate le vele, tirando tutti insieme, poi Sarah prende il timone e Peter traffica con gli strumenti di navigazione per quasi tutta l'ora seguente, dopo di che sale sul ponte e annuncia che entro quattro ore giungerete in vista della costa francese.

Peter non ha sbagliato i suoi calcoli. Entrando in porto trovate ad aspettarvi una folla di pescatori, la polizia e una equipe della televisione. Tutti sono ansiosi di sapere della vostra avventura. Mentre percorrete il molo, però, ti accorgi che Harry guarda verso sud e, seguendo i suoi occhi persi oltre la distesa azzurra del Mediterraneo, ti sembra di sentire i profumi selvaggi e misteriosi dell'Africa e il calore bruciante del Sahara. Soltanto adesso ti rendi conto che, in fondo, avresti preferito che la moneta avesse detto "croce". Forse, se potessi ricominciare daccapo...

Se proprio vuoi, torna a pagina 19.

Sarah va a mettersi al timone e Peter issa le vele, aiutato in qualche modo dal volenteroso Harry.

– Africa, aspettaci! – gridi, emozionato.

Quando sul ponte è tutto a posto scendi sottocoperta e prepari un pasto sostanzioso per te e per i tuoi amici. La barca è piccola ma agile, l'equipaggio è buono e tu ti senti perfettamente a tuo agio nonostante il mare mosso.

Per due giorni la barca vola sulle onde, spinta da un vento sostenuto. Durante la terza notte, però, il vento si fa così forte che la piccola barca è ai limiti della resistenza, e tu temi che la vela e il sartiame non reggano allo sforzo. Forse sarebbe meglio ammainare qualche vela, ma prima che tu possa chiamare Peter e Sarah vedi affiorare fra le onde un banco di scogli e un attimo dopo senti un terribile scricchiolio: vi siete incagliati!

Gonfiate in fretta e furia le cinture di salvataggio, ma improvvisamente l'onda più grossa che tu abbia mai visto, spazza il ponte e ti trascina con sé nel mare spumeggiante. Vai sempre più giù, bevendo acqua salata: è così che finirà la tua avventura?

A un tratto senti la sabbia sotto i piedi e con la forza della disperazione avanzi fra le ondate fino a raggiungere Peter e Sarah sulla spiaggia. Esausti, vi lasciate cadere sulla sabbia sotto una palma e dopo pochi minuti vi addormentate. Ti svegli all'alba, ammaccato e indolenzito, e...

---

torni a pagina 6.

Gli indigeni guardano il pallone che si innalza prima con stupore, poi con rabbia. Vi tirano contro le loro lance e qualcuna si conficca nella navicella, ma senza causare danni. Ce l'avete fatta! In men che non si dica siete a centinaia di metri sopra il villaggio, e il vento vi spinge verso sud.

– Direi che siamo già abbastanza in alto – osserva Sarah.

Cerchi di chiudere la valvola che immette gas nel pallone, ma ti si spezza in mano. Continuate a salire e la pressione gonfia il pallone fino a deformarlo. Ormai è troppo tardi per tentare di rimediare tagliando la stoffa dell'involucro. Il pallone continua a salire, fin dove non arrivano nemmeno gli uccelli. La luna vi guarda fredda e ostile. L'aria stratosferica si fa sempre più rarefatta, al punto che non riesci più a respirare. E hai freddo, un freddo terribile.

Che fine raggelante!

Gli indigeni indietreggiano, ma un uomo giovane si avvicina alla vostra mongolfiera.

– Il mio nome è Mum-abb-way – vi dice. – Avete portato televisori, caramelle, fumetti?

Tu e i tuoi amici vi guardate perplessi: gli indigeni vogliono dei doni e voi non ne avete! Sarah prende un mazzo di fiori e glielo porge:

– Questo è tutto ciò che possiamo darvi.

Ora il giovane vi sorride amichevolmente.

– Benissimo! – esclama. – Una volta avevamo anche noi tutte quelle cose, ma le abbiamo gettate via, e adesso la nostra vita è molto migliore, come ai vecchi tempi.

Quella sera gli indigeni organizzano una festa in vostro onore, poi vi assegnano una capanna dove dormire. Il mattino dopo Mum-abb-way vi mostra il bestiame rinchiuso in grandi recinti, il fiume dove pescano i pesci che fanno essiccare, i frutteti rigogliosi, i campi e gli orti ben curati.

Dopo qualche settimana cominciate ad apprezzare la loro vita semplice, e quando Mum-abb-way vi offre di entrare a far parte della tribù, accettate con gratitudine. Certo, non è una vita eccitante, ma siete certi che la pace e la felicità di quella tribù basteranno a rendere felici anche voi per tutto il resto della vostra vita, e in questo mondo nessuno, come dice spesso Mum-abb-way, dovrebbe chiedere di più.

Fine

80

Guidi per tutto il giorno i tuoi amici attraverso il deserto. Nel tardo pomeriggio, quando il caldo comincia a farsi più sopportabile, trovate nella sabbia delle orme e le seguite, ma soltanto per scoprire che sono le vostre e che avete continuato a girare in tondo per tutto il tempo! Ma è già sera: vi conviene mettervi a dormire, prima di affrontare un altro giorno di marcia.

Procedete faticosamente fra le dune per tutta la mattina. A mezzogiorno vi fermate all'ombra di uno spuntone di roccia e restate là a far passare le ore più calde. Al tramonto fate un'altra sosta: siete stremati e vi addormentate di colpo tutt'e quattro.

Quando vi svegliate nel cielo brillano le stelle e il freddo della notte vi penetra nelle ossa attraverso i vostri abiti leggeri.

– Dobbiamo andare a nord – dice Sarah. – Senza acqua, non riusciremo a sopravvivere nel deserto neppure un altro giorno.

Ma come si fa a stabilire dov'è il nord? Peter afferma che nel Sahara il vento soffia sempre da nord, e sembra sicuro di quel che dice. Secondo lui marciando controvento all'alba sarete sulla costa del Mediterraneo. Ma Sarah non la pensa così.

– Vedete quel gruppo di sette stelle a forma di carro? – dice, indicando un punto nel cielo. – L'ultima è la Stella Polare: muovendoci nella sua direzione andremo sicuramente verso nord.

Se ritieni che abbia ragione Peter, incamminati controvento verso pagina 85.

Se dai ascolto a Sarah, guarda il cielo e segui la Stella Polare a pagina 86.

82

Sembra la fine del mondo! Correte a perdifiato, schivando le pietre più grosse che vi cadono intorno, ma sapete che tra poco l'intero tunnel vi crollerà addosso. Di colpo il soffitto cede e davanti a voi sgorga un potente getto d'acqua. Annegherete tutt'e quattro! All'ultimo momento fate un lungo respiro e cominciate a nuotare verso l'alto, nell'acqua nera. La pressione è tanto forte che vi sentite schiacciare, e i vostri polmoni sembrano scoppiare.

Ti accorgi che sopra di te l'acqua è più chiara e ti inciti a resistere, ripetendoti che puoi farcela. Ti avvicini alla superficie, ma ti trovi preso in una grossa rete, con i tuoi amici. In un lampo spaventoso, pensi che è giunta la vostra ultima ora; invece la rete vi solleva in superficie e vi rovescia sul ponte di un peschereccio, dove i marinai allibiti vi separano dai tonni e dai merluzzi che hanno catturato.

Tu e i tuoi amici siete sfiniti, ma tutto sommato state abbastanza bene. Harry si scuote l'acqua dal pelo, poi ti trotterella accanto e ti lecca la faccia. Il proverbio assicura che tutto è bene quel che finisce bene; però c'è mancato poco che per voi fosse veramente la...

fine!

84

Vi incamminate con grande cautela lungo la galleria che costeggia il fiume. La volta si fa sempre più bassa e di tanto in tanto dovete procedere carponi. Le pareti non hanno l'aria di essere molto solide e quando le sfiorate vi cade addosso una pioggia di terriccio e piccoli sassi.

– Credo che faremo meglio a tornare indietro – dice Sarah. – Questo tunnel è pericoloso.

– Lo penso anch'io – concorda Peter. – Nell'aria c'è così tanta polvere che mi pizzica il naso.

Non può trattenere un tremendo sternuto che riecheggia per qualche istante nel tunnel, poi si sente un sordo brontolio: lo sternuto di Peter ha provocato una frana!

– Presto, usciamo di qui! – gridi.

Ma da quale parte? Il brontolio si fa sempre più forte e le pietre cominciano a piovervi addosso.

Se decidi di correre in avanti, torna in fretta a pagina 82.

Se invece preferisci tornare indietro, girati e corri a pagina 103.

Camminate per tutta la notte nell'oscurità del deserto, incespicando continuamente, con il vento leggero che vi soffia in faccia, sempre più stanchi. Verso l'alba il vento cessa per un po', poi ricomincia a soffiare in direzione contraria con forti raffiche calde che sollevano nuvole di sabbia.

Peter si sbagliava, ma ormai non ha più importanza: avete perso la vostra lotta contro il crudele Sahara. Stretti l'uno all'altro nella furiosa tempesta di sabbia, guardate sorgere all' orizzonte una feroce palla fiammeggiante.

Fine

Per tutta la notte arrancate attraverso il deserto, seguendo la Stella Polare, e finalmente, alle prime luci dell'alba, dalla cima di una duna avvistate la distesa azzurra del Mediterraneo.

Poco più di un'ora dopo, mentre state sguazzando nell'acqua fresca del mare, udite sopra di voi l'inconfondibile rumore di un elicottero. Correte sulla spiaggia e sventolate freneticamente i vostri vestiti, gridando a squarciagola. Finalmente l'elicottero viene verso di voi: vi hanno visti!

Un cortesissimo ufficiale arabo vi aiuta a salire a bordo e vi trasporta direttamente al palazzo del governo, dove trovate ad attendervi persino i telecronisti, che riprendono il vostro arrivo. In pochi giorni il mondo intero viene a sapere delle vostre avventure e una società cinematografica decide di farne un film.

Tu e i tuoi amici siete diventati ricchi e famosi, ma nelle calde notti d'estate, quando il vento è secco e il sole sembra un'arancia matura appesa all'orizzonte, ripensi agli spazi sconfinati e al mistero del Sahara, e in cuor tuo vorresti tornare laggiù.

Fine

Avverti i tuoi amici di tenersi indietro e inizi a scavare con molta attenzione. La terra è arida e fai rapidi progressi. Presto scopri che dietro la parete rocciosa c'è una cavità, ma appena hai finito di scavare senti il rombo pauroso di una frana. Devi metterti in salvo, ma dove? Potresti rifugiarti nella caverna che hai scoperto, ma c'è rischio di restarvi intrappolato per sempre. Potresti anche cercare di raggiungere i tuoi amici: forse sei ancora in tempo.

I primi sassi ti cadono già addosso. Se ti rifugi nella caverna del tesoro balza a pagina 91.

I tuoi amici ti gridano di raggiungerli. Se tenti di tornare da loro, vai a pagina 89.

88

Dopo aver osservato per un poco le strade deserte, entrate nel villaggio. Da quasi tutti i comignoli delle casette esce fumo, ma non c'è nessuno in vista, neppure un cane o un gatto.

Bussi alla porta di una graziosa casetta: nessuno risponde. La porta è aperta ed entrate in una stanza calda ed accogliente. Sul tavolo c'è un vaso di fiori freschi; nel camino scoppietta il fuoco. Ma anche qui non c'è nessuno.

Sulla stufa bolle una pentola di zuppa calda e profumata. Harry ti si strofina contro una gamba, chiedendo da mangiare. Sapete tutti che il padrone di casa quando tornerà andrà su tutte le furie, ma la fame è troppo forte: vi sedete a cenare, poi vi addormentate sul tappeto davanti al camino.

Se sei curioso di sapere che cosa vi aspetta il mattino dopo, passa a pagina 90.

Ti precipiti verso i tuoi amici appena in tempo per evitare di restare sepolto sotto la frana. Improvvisamente sentite un terribile boato: a pochi metri da voi, crolla l'intera parete rocciosa. Poco dopo, fra il nuvolone di polvere, vi si presenta uno spettacolo incredibile: i resti di una splendida città rimasta nascosta per secoli sotto la sabbia.

Abdal e i suoi uomini si prostrano a terra e, con voce soffocata dall'emozione, vi spiegano che si tratta della leggendaria città di Zimwawa. Guardate ammirati gli stupendi edifici di marmo bianco e le statue di uomini neri alti circa un metro e mezzo, con gli occhi fieri rivolti al sole. Avete scoperto quello che dovette essere uno dei maggiori fari della civiltà nera dell'Africa!

Tu e i tuoi amici tornate sulla costa, guidati dai nomadi. Presto il mondo intero viene a conoscenza della vostra scoperta. Gli scienziati arrivano da ogni parte per intervistarvi e molti capi di stato africani vi fanno sapere che sarebbero molto onorati da una vostra visita. Ovviamente, hai capito fin dal primo momento che il tesoro che hai scoperto non è soltanto per te, bensì per l'umanità intera.

Fine

90

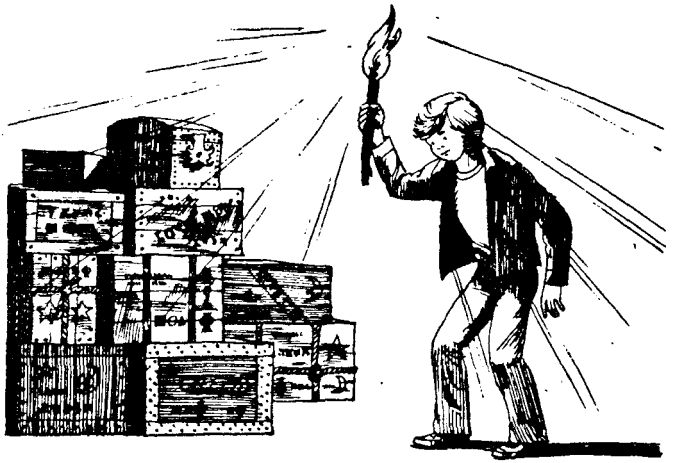
Il mattino dopo ti sveglia un solleticante profumino di uova fritte e caffè. Sul camino sono stati accatastati altri ciocchi da ardere. C'è chi si sta prendendo cura di voi, ma ancora non si mostra anima viva.

Mentre mangiate, Peter lancia un grido di stupore: sulla mensola sopra il camino c'è un mucchietto di monete d'oro! Sei sicuro che ieri sera non c'erano: devono essere un dono del vostro invisibile ospite. Stai cercando di decidere se prenderle o no, quando Sarah, che è uscita in esplorazione, rientra in casa di corsa:

– Nel centro del villaggio c'è una scuola e ho trovato una scala che scende in un tunnel. Là sotto deve esserci qualcuno, perché ho udito delle voci!

Dovete accettare il dono prezioso o lasciare lo strano villaggio?
Se decidi di accettare, continua a pagina 92.

Se invece decidi di scendere nel tunnel per scoprire di che si tratta, segui Sarah fino alla scuola, a pagina 93.



Balzi dentro la caverna un attimo prima che un masso ne chiuda l'entrata, forse per sempre. Accendi un fiammifero, scorgi un ramo secco, gli dai fuoco e così puoi farti luce. Intorno vedi molti scheletri, e in mezzo decine di scrigni. Il tesoro! Ma dentro le casse trovi soltanto foglie quasi polverizzate e brandelli di stoffa. Comprendi troppo tardi che i grandi tesori che le carovane portavano fuori dall'Asia ai tempi di Marco Polo erano semplicemente spezie e seta. La tua avventura è stata inutile! Ma, osservando la fiamma che sta morendo per mancanza di ossigeno, capisci che il peggio deve ancora venire: le tue ossa si aggiungeranno a quelle degli uomini della carovana!

Fine

92

Riponi le pesanti monete nello zaino di Peter e lasciate il villaggio, rimettendovi in marcia verso la costa. Finalmente, dopo un altro giorno di cammino, arrivate ad un villaggio di pescatori. La polizia locale avverte i tuoi amici in Francia e vi trova un passaggio su un vecchio vaporetto.

Tutti sono curiosi di sentire le vostre avventure, ma ogni volta che cerchi di parlare dello strano villaggio non ti esce di bocca neppure una parola, e quando apri lo zaino di Peter scopri che le monete d'oro si sono trasformate in sassolini grigi.

Fine

Entrate nella scuola e scendete la scalinata. Nel lungo tunnel si sente l'eco dei vostri passi. Harry apre la strada e, alla luce fioca, puoi vederlo trotterellare avanti scodinzolando. Poco dopo arrivate in una grande caverna illuminata da una fantastica luce violetta. Al centro c'è un veicolo spaziale, argenteo e lucido. Un portello si apre silenziosamente e tu entri senza alcuna esitazione. Attorno a te le pareti brillano leggermente. A un tratto risuona la voce metallica di un computer:

> ≪ *Sono Ord Terzo, del pianeta Anson. Io e i miei compagni di viaggio siamo morti in quello che per voi Terrestri era l'anno 1871, ma siamo riusciti a salvare tre dei nostri bambini, che adesso riposano in stato di vita sospesa, aspettando le vostre cure. Voi siete giunti fin qui perché avete scelto l'onestà anziché la ricchezza, pertanto sappiamo di poterci fidare pienamente di voi. Premete il pulsante al centro del tavolo e i nostri bambini saranno rivitalizzati. Lasciateli vivere con voi: un giorno vi ripagheranno guidandovi attraverso lo spazio fino a Anson.* ≫

Due giorni dopo raggiungete la costa africana con i vostri nuovi amici e raccontate di averli trovati dispersi nel deserto, privi di memoria; ma nulla può spiegare come mai i loro occhi sono gialli e come facciano a conoscere i nomi di tutte le stelle.

Fine

94

Strisci nel buio, con Peter davanti a te e Sarah che non fa che incitarti ad andare più in fretta; ma i passi dei vostri inseguitori si fanno sempre più distanti: devono aver preso l'altra direzione. Stai giusto pensando di essere in salvo quando la terra comincia a tremare sotto i vostri piedi e, prima ancora di capire che cosa sta succedendo, precipitate nel vuoto.

Splash! Cadete in acqua e sprofondate per un pezzo prima di riuscire a tornare a galla. Mentre riemergete vedete accendersi delle luci azzurre. Siete in un pozzo profondo dalle pareti perfettamente lisce. Poi qualcuno vi getta una scala di corda. Alla fine, gli extraterrestri sono riusciti a catturarvi!

Senza perdervi di vista un momento, gli alieni vi guidano in una grande cupola e vi lasciano soli; ma adesso sapete che è inutile tentare la fuga. Comunque, ora non ti resta che concederti un buon sonno. Quando ti svegli...

...torna a pagina 30
per incontrare il capo degli alieni.

Salite con attenzione i gradini di pietra e, arrivati in cima, scoprite che il tunnel è ben livellato e pavimentato con larghi lastroni di marmo. Avanzate di qualche metro nella fredda luce verde dei muri, e all'improvviso udite un forte cigolio alle vostre spalle, seguito da uno schianto metallico. Vi girate di scatto e vedete che dal soffitto è calata una pesante grata di ferro. Mentre la controllate, cercando un qualche congegno nascosto che la apra, udite lo stesso rumore proveniente dall'altro capo del tunnel. Però Harry riesce a passare attraverso le sbarre e corre su per il tunnel in cerca di aiuto. Riuscirà a salvarvi?

Se vuoi saperlo, vai alla pagina seguente.

Sembra che passino degli anni, durante i quali non fai che sognare pranzetti a base di arrosti, insalate, pane fresco, gelati e bibite ghiacciate. Il terzo giorno udite dei passi che corrono giù per il tunnel, poi vedete avvicinarsi delle luci, guidate da un Harry magrissimo e sporco. Gli uomini si mettono subito a segare le sbarre. Sono operai di un pozzo petrolifero. Harry ha corso attraverso il deserto per più di centocinquanta chilometri, fino al loro campo, poi li ha guidati fino al tunnel.

– Non faceva che abbaiare come un pazzo e correre in questa direzione – dice uno di loro, sorridendo. – Alla fine abbiamo capito che il suo padrone doveva essere nei guai.

Gli uomini vi portano al loro campo. Il giorno dopo viene a prendervi un elicottero che vi accompagna a una vicina città della costa. Avete tutti da raccontare storie affascinanti, ma è la fotografia di Harry ad essere pubblicata sulla copertina di un importante settimanale. Presto il bravo cane diventa un divo del cinema, ma non dimentica i suoi vecchi amici. Tu sei sempre il benvenuto a casa sua, e Harry è sempre felicissimo di offrirti il suo tappeto più prezioso perché tu ci possa dormire sopra. L'unica cosa che proprio non riesci a imparare a farti piacere è rosicchiare gli ossi.

Fine

Questo tratto del tunnel è molto ripido e voi correte sempre più velocemente, facendo rotolare via sassi e zolle di terra. Senti Peter e Sarah che ti gridano qualcosa, ma non puoi fermarti. A un tratto cadi nel vuoto: mentre precipiti nello spazio infinito vedi le stelle ruotare intorno a te e senti il freddo flusso del tempo che ti attraversa la mente.

Fine

98

Risalite la galleria e tornate all'uscita della miniera. Quando finalmente scorgete l'apertura, siete tutt'e quattro sfiniti dalla fatica. Dopo il fresco del tunnel il calore infuocato del deserto è insopportabile e la luce violenta del sole vi acceca per qualche istante.

Senza alcun preavviso, senti delle mani che ti stringono le braccia in una morsa ferrea e appena i tuoi occhi si riabituano alla luce vedi che siete circondati da soldati in uniforme azzurra e kepì bianco. Sono della Legione Straniera!

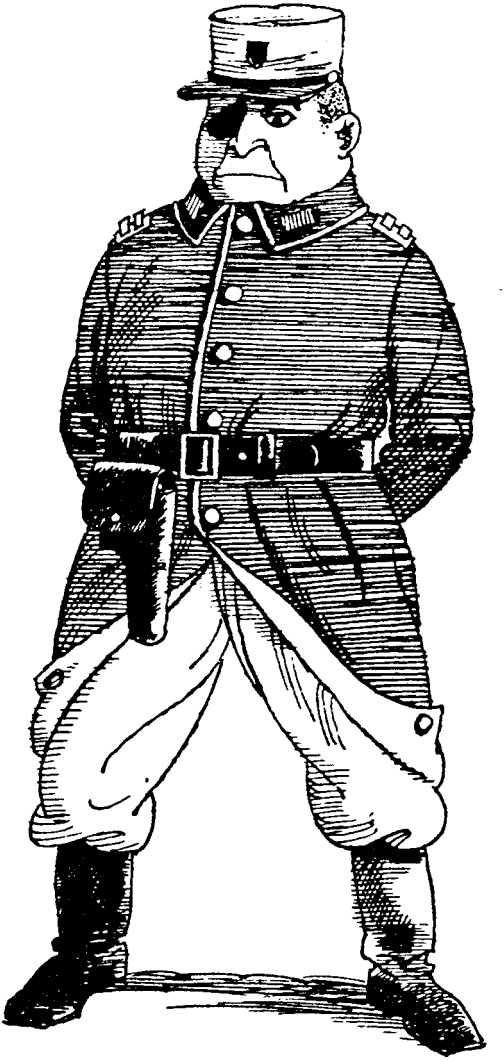
Ma ciò significa che siete salvi oppure che siete loro prigionieri? Un soldato con i gradi di capitano e una benda sull'occhio vi si piazza davanti, con le braccia dietro la schiena e lo sguardo torvo.

– Siete dalla parte del principe Fudderdull o contro di lui? – sbraita.

Tu e i tuoi amici vi guardate confusi. Chi sarà mai questo principe Fudderdull? L'ufficiale estrae minacciosamente la pistola dalla fondina. Farete bene a rispondergli, e in fretta!

Se pensi di essere dalla parte del principe, fatti coraggio e dillo. Scoprirai se la scelta è giusta a pagina 104.

Trovi quel nome semplicemente ridicolo e lo dici al capitano. Ora va' a pagina 105 a verificare se hai fatto bene.



Continuate a navigare lungo il fiume, che si addentra sempre più profondamente nelle viscere della terra. Le rocce brillano di una misteriosa luce verdastra e tu osservi il fiume che adesso si sta facendo più largo e scorre lentamente, tanto che il movimento della vostra barca diventa quasi impercettibile. Alla fine, il fiume si apre in un lago sotterraneo.

– Allora è proprio vero! – esclama Peter.

Quando gli domandi a che cosa si riferisce, ti spiega che secondo molti scienziati sotto il Sahara scorrono molti grandi fiumi sotterranei.

– Pensate se gli abitanti del deserto potessero disporre di tutta quest'acqua fresca – aggiunge. – Potrebbero coltivare tanti campi da sfamare l'intera Africa!

Remi lentamente lungo l'argine del lago, cercando un passaggio che salga in superficie. Finalmente Sarah scorge un corridoio. Sbarcate e cominciate a risalirlo. Le pareti sono decorate con disegni bizzarri di uomini e animali. Sarah dice che si tratta di geroglifici, la scrittura degli antichi egizi. Evidentemente i primi abitanti del deserto erano a conoscenza di queste riserve d'acqua, ma poi, probabilmente a causa di un qualche disastro naturale, ne persero le tracce.

Quando giungete al termine del tunnel siete tutti allo stremo delle forze. Scosti i cespugli che nascondono l'entrata e guardi fuori: poco lontano c'è un villaggio di una tribù di uomini del deserto. Saranno loro i primi a conoscere la grande notizia che avete da dare al mondo.

Fine

Mentre vi avvicinate all'altra mongolfiera, vi accorgete che è esattamente della stessa forma e dello stesso colore della vostra. Getti una fune e i due palloni scivolano l'uno verso l'altro, come due giganteschi pesci-palla in un acquario. Anche i passeggeri dell'altro pallone sono identici a voi: c'è persino una copia esatta di Harry. In qualche modo avete incontrato voi stessi in un'altra dimensione temporale.

L'Altro Te Stesso ti spiega che il nemico degli uomini del deserto in realtà è un gruppo di viaggiatori spaziali in serie difficoltà. La sua nave è rimasta senza carburante. Si tratta di normale sale da cucina, comunissimo sulla Terra ma molto raro sul pianeta da cui provengono. Però, scavando nel deserto in profondità, grazie alle loro perforatrici laser, hanno scoperto ingenti falde d'acqua.

La soluzione è semplice: basterà scambiare il sale con l'acqua. Così gli uomini del deserto potranno avere ricchi raccolti e i viaggiatori spaziali avranno il carburante per la loro astronave. Infatti, presto viene raggiunto un accordo e i due palloni tornano alla loro base per riferire la buona notizia.

Il capotribù ti ricompensa offrendoti la cittadinanza onoraria del suo regno, e vi meritate perfino un premio delle Nazioni Unite. Adesso re, presidenti e generali si rivolgono a voi per un consiglio. Sei felice, ma spesso ripensi all' Altro Te Stesso, finché una notte, guardando il cielo, i tuoi occhi cadono su una stella particolarmente lucente, e a un tratto capisci.

Fine

102

Mentre l'altro pallone si avvicina vi accorgete con grande sorpresa che è esattamente identico al vostro: è come guardare in uno specchio! Davanti ai tuoi occhi ci sono un Altro Te Stesso, un'Altra Sarah, un Altro Peter e persino un Altro Harry! In qualche modo siete passati in un'altra dimensione temporale e avete incontrato voi stessi.

Poco dopo hai un'interessante conversazione con l'Altro Te Stesso. Pare che gli uomini del deserto abbiano gran bisogno d'acqua, e gli extraterrestri ne hanno scoperto in grande quantità scavando sotto le dune. Gli alieni invece hanno bisogno di sale, che gli uomini del deserto ottengono in abbondanza facendo evaporare l'acqua salata. Alla fine addivenite a un accordo: acqua in cambio di sale.

Tornate soddisfatti alla base e riferite tutto agli extraterrestri. Loro sembrano un po' delusi dal fatto che non ci sarà una guerra, ma, dopotutto, i patti sono patti.

Per ricompensa il capo supremo vi invita a fare un veloce giro del sistema solare a bordo della sua astronave. Lo trovate davvero interessante, ma i vostri posti sono in classe economica e il cibo è quasi immangiabile: c'è dappertutto troppo sale.

Fine

Il boato si fa sempre più assordante e dal tetto del tunnel si staccano grosse pietre. Ormai non avete più speranza: questa è la...

f i n e !

L'ufficiale ti guarda e sorride compiaciuto.

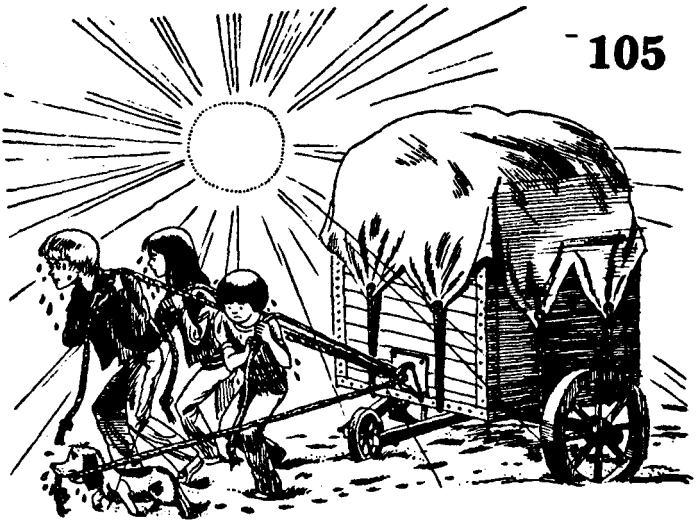
– Molto bene: è come pensavo – ti dice. – Siete amici del principe.

Ripone la pistola nella fondina, poi, davanti a del buon tè freddo, vi spiega che lui e i suoi uomini stanno pattugliando il deserto alla caccia dei nemici del principe. La vita dei legionari vi sembra eccitante: pattugliano il deserto in lungo e in largo, vivendo disagi e difficoltà ma anche momenti molto piacevoli. Tu e i tuoi amici decidete di unirvi alla pattuglia del capitano Best (così si chiama l'ufficiale) e lui vi arruola nella Legione Straniera come volontari.

Per un anno vi svegliate ogni mattina al suono della tromba e vi mettete in colonna con gli altri, pronti a partire al sorgere del sole per una nuova missione e per nuove avventure. A un ordine del capitano, vi mettete in marcia attraverso il deserto infuocato, a volte verso sud, altre volte verso ovest.

Alla fine del vostro volontariato il capitano Best vi decora con una medaglia, poi tornate a casa, pieni di storie da raccontare. Decidi di scrivere un libro sulle imprese dei legionari che combattono nel deserto africano, e il libro riscuote grande successo. Il deserto ha fatto la tua fortuna, ma decidi che non ci metterai mai più piede senza i tuoi occhiali da sole e una buona scorta di gelato.

Fine



L'espressione del capitano si indurisce maggiormente.

– Incatenateli! – ordina.

I feroci legionari vi imprigionano e vi obbligano a tirare attraverso il deserto una carretta carica di rifornimenti. Mangiate gli avanzi e dormite all'addiaccio, senza nemmeno una coperta per ripararvi dalle fredde notti del deserto.

Mesi dopo i legionari tornano alla città fortificata del principe Fudderdull e lì passate il resto della vostra vita lavorando come schiavi. Spesso la città viene attaccata dai nemici del principe, ma nessuna delle parti arriva mai alla vittoria, e nessuno sembra ricordare la causa di quella guerra. Ogni notte, nella squallida solitudine della tua cella, tracci un segno su un muro, cercando di tenere il conto dei giorni interminabili di anni interminabili.

Fine

106

Scendete con prudenza lungo il fianco del monte, mentre il vento gelido della notte penetra attraverso i vostri abiti leggeri. E tu che avevi sempre pensato che in Africa faccia caldo!

Verso mezzanotte raggiungete un fiume che scorre sul fondo della valle. Peter pensa che risalendolo troverete un villaggio, ma Sarah dice che sarebbe meglio discenderlo, perché i fiumi portano sempre al mare, e vicino alla costa troverete certamente una grande città.

I tuoi amici discutono a lungo, poi ti guardano, aspettando che tu prenda una decisione.

Quanto a Harry, a lui non importa andare da una parte o dall'altra: è pronto a qualsiasi avventura.

Se decidi di risalire il fiume, continua a pagina 108.

Sarah di solito ha ragione. Se decidi di darle retta anche questa volta, discendi il fiume fino alla pagina seguente.

Per due giorni seguite il ruscello che, scendendo attraverso la valle, acccoglie diversi piccoli affluenti, fino a diventare un fiume. La notte vi accampate sotto gli alberi; mangiate i frutti selvatici che crescono sulla riva. Finalmente scorgete in lontananza una città grande e moderna. Vi entrate stanchi, malconci, con gli abiti a brandelli, e andate a raccontare le vostre molte avventure alle autorità locali. La stampa e la televisione si interessano subito di voi e nel giro di ventiquattro ore diventate famosi in tutto il mondo.

Un giorno, mentre sei nella tua stanza d'albergo e prepari i bagagli per tornare a casa, senti bussare alla porta. Apri e ti trovi davanti un uomo dall'aspetto mite, con i capelli bianchi.

– Sono uno scienziato del comitato per l'esplorazione degli oceani delle Nazioni Unite – ti dice.

Ti spiega che le Nazioni Unite hanno realizzato un nuovo sottomarino destinato all'esplorazione degli abissi oceanici. Il professore e gli altri membri del comitato pensano che tu abbia dimostrato di possedere uno spirito avventuroso e anche la capacità di affrontare con coraggio ed intelligenza le situazioni più imprevedibili; di conseguenza ti offrono di partecipare alla spedizione.

Ovviamente accetti con entusiasmo, certo che sarà una esperienza davvero emozionante.

Qui finisce l'avventura...
ma soltanto per cominciarne un'altra!

Seguendo il ruscello, risalite la valle per tutta la lunga notte. All'alba giungete a un piccolo villaggio. Gli abitanti mostrano strani segni sul viso e, sebbene la loro pelle sia molto scura, hanno capelli biondi e occhi azzurri. Peter, eccitato, afferma che sono i famosi Uomini della Montagna Azzurra.

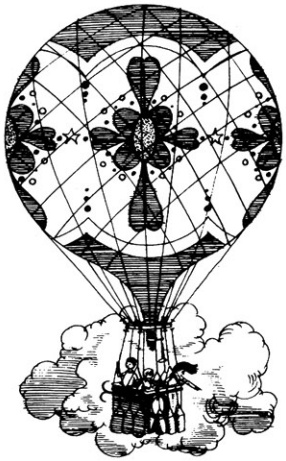
A cenni, gli Uomini della Montagna Azzurra vi spiegano che non vogliono assolutamente entrare a far parte del mondo moderno, e che di conseguenza non possono correre il rischio di lasciarvi andare via, perché potreste rivelare a qualcuno la loro esistenza, e allora il villaggio sarebbe invaso da studiosi e curiosi d'ogni genere, con la pretesa di civilizzarli. Quindi, entrerete a far parte della loro tribù e vivrete con loro in pace.

A ognuno di voi viene affidato un lavoro. Tu diventi guardiano di capre e fai amicizia con un ragazzo della tribù che ti insegna a suonare il flauto. Ogni giorno conduci il tuo gregge a pascolare sulle colline intorno al villaggio e ti siedi al sole suonando dolci melodie. Tu e i tuoi amici siete contenti di passare il resto della vostra vita in quel posto così pieno di pace e, stranamente, non sentite la mancanza neppure del gelato.

Fine

già pubblicati nella stessa collana

SOPRAVVIVERE IN MARE
OLTRE LO SPAZIO
NOME IN CODICE: GIONA
LA CAVERNA DEL TEMPO



CHE COSA SUCCEDERÀ
DURANTE QUESTO VIAGGIO EMOZIONANTE?
A TE LA SCELTA!

Stai fluttuando alto sopra la terra dentro un grande pallone aerostatico. Sotto di te c'è la sconfinata distesa dorata del deserto del Sahara, con le sue dune, centinaia di cammelli e villaggi circondati da mura di fango. Improvvisamente vedi brillare in lontananza una grande cupola argentea. Devi atterrare per vedere di che cosa si tratta? Se fosse un disco volante potrebbe essere pericoloso... Non sarebbe meglio restare tra le nuvole?

Se decidi di atterrare, apri la valvola e scendi a pagina 16. **Se invece decidi di proseguire**, vola fino a pagina 15.

Che cosa succederà dopo? Come andrà a finire la storia? Questo dipende soltanto dalle scelte che tu stesso farai. Ma il più bello è che puoi continuare a leggere e rileggere, combinando intrecci sempre diversi, e così potrai vivere non una, ma decine e decine di emozionanti avventure!

SCEGLI LA TUA AVVENTURA
N. 5 - 1 febbraio 1987
Pubblicazione periodica quindicinale
registrata presso il Tribunale di Milano
al n. 516 del 4.10.1986
Direttore responsabile Margherita Forestan

Lire 2900
(●●●)

ISBN 88-04-30205-4